

POWER PLAY

Markt & Technik

DM 6,50

oS 50,-/rfr. 6,50

Lit. 6900/hft. 8,-

dkr 35,-/lmk 24,-

Vorschau '91

SPIELE SATT

Erster Bericht
von der
Las Vegas-Messe

Deutschland im
Game Boy-Fieber

UNENTBEHRLICHES
FÜR UNTERWEGS

Neue Spiele
Praktisches
Zubehör

Fantasy vom Feinsten

DRACHENPRACHT

Wer ist wer
im Land der Drachen?

Software-Satire

SPACE QUEST 4

Endlich: Das Glanzstück der Kult-Serie





Test the West!

Super Geschmack. Super Preis.

Party-Time

Ein ganzes langes Jahr gibt's *POWER PLAY* als eigenständiges Magazin — Grund genug, um ausgiebig zu feiern. Also zogen wir los, mit Kamera und dem "Drehbuch" von Heinrich bewaffnet, um Euch zu zeigen, wie wir *wirklich* arbeiten. Das Ergebnis findet Ihr auf Seite 33. Außerdem könnt Ihr einen Superpreis gewinnen, wenn Ihr uns verrätet, welches Titelbild Euch am besten gefallen hat.

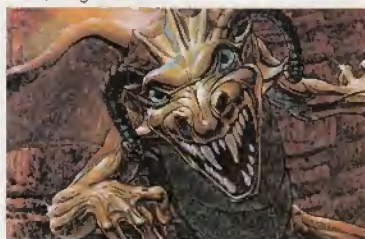


Frischer Wind:
Layouterin Christine
legt los.

Nachdem wir es das letzte Mal versäumten, die neue Layouterin Jana Jan-Kraus vorzustellen (sorry...), wollen wir das mit Christine diesmal ausführlich tun. Daß Christine Baumkirch ein Händchen für Grafik und Farben hat, zeigte sich schon in der Schule. "Ich habe

eine Menge Verweise kassiert, weil ich permanent im Unterricht gezeichnet habe. Nach

dem Abitur studierte sie vier Jahre lang Grafik auf der Münchner Blocherer-Schule. Computerspiel-Vergangenheit hat sie keine. "Aber ich bin offen für alles Neue. Deshalb bin ich zu *POWER PLAY* gegangen." Sie ist 24 Jahre alt, malt in Ihrer Freizeit Aquarelle und skribbelt gern. Bei der Arbeit zeigten sich schon die ersten Vorlieben und Abneigungen: "Gewalttätige Spiele kann ich nicht ausstehen."



Drachenspracht:
Und dieses
Exemplar ist
noch harmlos.



CES-Messe:
düstere
Stimmung,
viele
Neuheiten

In diesen unsicheren Vorkriegszeiten flog Anatol nach Las Vegas, um sich auf der Consumers Electronic Show die neuesten Spiele anzusehen. Als die Messe begann, waren nur noch fünf Tage bis zum Auslaufen des UN-Ultimatums. Die Stimmung war dementsprechend gedämpft. Kaum einer wußte, ob und wann ein Krieg beginnen würde. Viele hatten Freunde in der Armee oder im Irak. Außerdem bekam so manches Spiel einen bitteren Anstrich — Micro-

prose beispielsweise zeigte mit fast schuldbewußtem Blick die neue Flugsimulation "F115 A". Einen Tag nach der Messe brach der Golfkrieg aus, seitdem wird dieser Bomber im Golf eingesetzt. Wir hoffen auf jeden Fall, daß dieser Krieg so schnell wie möglich zu Ende ist.



Fotoroman:
Wir üben
für die nächste
Wertungs-
konferenz.

Währenddessen machte sich Michael an das Drachen-Special. Dazu wurden Bibliotheken besucht und ausführlich alte Computerspiele getestet. Herausgekommen ist der Schwerpunkt auf Seite 130. Uns würde Eure Meinung interessieren: Wenn Euch solche Themen gefallen, wollen wir gerne mehr in dieser Richtung liefern.

Einen friedlichen Monat
wünscht Euch das

Power-Play-Team



38 ▲ Zurück zur Natur: Realtime schickt mit "Battle Command" haufenweise Stahlmonster durch die Landschaft

42 ▲ Software wird erwachsen: Des Abenteurers Lust und Frust in S. Meretzky's "Spellcasting 101"

Aktuell

■ Software vom Feinsten: Neuheiten von der Las Vegas-Messe	8
Schnipsel aus der Softwareszene	18
Renegade: Die Bitmap Brothers werden rebellisch	22
Strategie-Cracks aufgepaßt: Return of Medusa kommt	26
Spannung, Spaß, skurrile Typen: Space Quest IV	24
Der POWER-PLAY-Fotoroman enthüllt: So arbeiten die Spielerredakteure	30

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	28
Crème de la crème	102
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	53
Euer Forum: Clubecke	54
High score: Hall of Fame	64
Leserbriefe	56
Wir wollen's wissen, ihr dürft gewinnen: Welches Titelbild war unser bestes?	136
Starkiller	104

Medien	160
Inserentenverzeichnis	101
Impressum	101
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166

Unter der Lupe

■ Licht und Lupe für den Game Boy	154
Pixel-Pracht	156
■ Da taucht der Lindwurm: Drachendonner ab Seite	130

Computerspiele-test

Aces of the Great War	37
Alpha Waves	123
Battle Command	38
Das Boot	37
Chaos Strikes Back	126
Chip's Challenge	124
Command H.Q.	40
Crown	48
Dick Tracy	49

Elvira	44
Enchanted Land	47
E-Swat	120
Gazza II	123
Geisha	125
Great Courts II	122
Horror Zombies from the Crypt	46
Jupiter's Masterdrive	121
Krieg um die Krone	126
Line of Fire	120
Lords of the Rings	43
MIG 29 Fulcrum	36
Murders in Space	43
Obitus	45
Pang	45
Spellcasting 101	42
Summer Camp	48
Stun Runner	49
Teenage Turtles	46
Unendliche Geschichte II	47
White Death	41
Wrath of the Demon	119

Kurztest-Computerspiele

Codename Iceman, Typhoon Steel, Robocop II	128
Omnicon Conspiracy, Puzznic	128
Reederei, Saint Oragon	129
Onslaught, Dragon Breath	129

141 "Lakers
vs. Cel-
tics": Spitzenbas-
ketballer auf dem
Mega Drive ►



8 Die gute
(Messe-)Fee
in Weiß: **POWER
PLAY** zog's nach
Las Vegas ►



Videospieletest

After Burst	152
Atomic Robo-Kid	150
Bubble Bobble	152
Burning Angels	146
Darius II	140
Elemental Master	140
F-1 Race	151
F-Zero	142
Gradius III	144
Guardian Legend	145
Lakers vs. Celtics	141
Magical Hat	141
Megapanel	142
Pilotwings	144
Rampage	151
Ringside Angels	150
Robo-Squash	151
Rygar	148
Shadow Dancer	139
Shanghai	151
Solar Jetman	148

Super Mario World	143
Super Off Road	146
Sword of Vermillion	138
Thunder Blade	150
Zany Golf	150

Kurztest- Videospiele

Astro Rabby, Battle Bull, Go! Go! Tank	155
Head On, Momoei, Navy Blue 90	155
Ninja Adventure, Pac-Man	155

Power-Tips

Computerspieletips

Dragonflight	78
Fountain of Dreams	76
Geisha	75
King's Quest	72
Oops-Up	71
Powermonger	75
Red Storm Rising	70
Ultima VI	71
Wing Commander	70

Schummelecke

M1 Tank Platoon, The Curse
of RA, Monty Python,
The Killing Game Show,
Legend of the Lost 86

Dr. Bobo antwortet

Space Quest II, Last Ninja II,
Goonies II, Legend of Faerghail,
Loom, Alternate Reality,
Phantasy Star I, Operation
Stealth 87

Videospieletips

Wizard and Warriors,
Lock'n'Chase, Ninja Spirit,
Golden Axe, Phelios, Strider,
Teenage Turtles, Probotector,
Cyberball 88
Puzzle Road 89
Electrocop 90
Super Mario Land, Assault
Suit Leynos, Flappy Special 93
Gargoyle's Quest/Maikamura
Gaiden 94
Shadow Dancer 95
Clue Book
Dragon Wars 97

■ Titelt Themen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiele-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF	
Genre: Action-Adventure Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark	
MS-DOS 39%	AMIGA 39%
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	C 64
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuauflagen oder besserer Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/der Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgeheimnis" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWERWERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütel Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die POWER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Volker Weitz

F1 Race (Game Boy), Chips Challenge (Amiga), Battle Command (MS-DOS)

...Michael Hengst

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac)

...Winnie Forster

Shadow Dancer (Mega Drive), Elemental Master (Mega Drive), F1-Race (Game Boy)

...Anatol Locker

Command H.Q. (MS-DOS), Sim Earth (Mac), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Final Fantasy (Game Boy), Sorcerers get all the Girls (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Super Mario World (Super Famicom), Darius II (Mega Drive), Great Courts II (Amiga)

BRANCHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

ST	AM
Battle Command	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Buck Rogers* (1 MB)	77 ⁹⁵
Cadaver	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Chaos strikes b 1 1 MB	62 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Corporation	84 ⁹⁵
Dragonflight	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Great Courts 2	69 ⁹⁵
Immortal (1 MB)	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Last Ninja 2	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Lemmings	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Monkey Island	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Operation Stealth	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Pang	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Panza Kick Boxing	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Paradroid '90	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Plotting	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Projectyle	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Puzznic	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Sega Master Mix (ST)	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Shadow of Beast 2	84 ⁹⁵
Simulra	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Spindizzy Worlds	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Thunderstrike	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Turrican	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)	77 ⁹⁵
Wings of Death	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵

C-64/128

Kass.	Disk.
Big Box (30 Titel)	64 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Buck Rogers*	62 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	38 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	38 ⁹⁵ 42 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵ 19 ⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	38 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Indy Jones Action	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Kick Off 2	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Klax	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Loopz	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Maniac Mansion	62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	38 ⁹⁵ 49 ⁹⁵
Puzznic	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Rainbow Islands	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵

C-64/128

Kass.	Disk.
Rick Dangerous 2	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Rings of Medusa	42 ⁹⁵
Sega Master Mix (C.T.)	38 ⁹⁵ 49 ⁹⁵
Time Soldier	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Turrican	27 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	27 ⁹⁵ 49 ⁹⁵

IBM PC

3.5"	5.25"
Battle Chess 2	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Buck Rogers*	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Challengers (4 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Covert Action	99 ⁹⁵ 99 ⁹⁵
Flight of Intruder	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Imperium	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Ishido	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Kings' Quest 5*	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Legend of Faerghail	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Loopz	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
M. U. D. S.	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Monkey Island	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
PGA Tour Golf	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Quest for Glory 2*	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Secret of Monkey Isl.*	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Secret Missions	38 ⁹⁵ 38 ⁹⁵
Silent Service 2	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Space Quest 3	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Test Drive 3	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wing Commander*	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Wings of Fury*	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wonderland	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:

Chips Challenge, Command H.Q., M16-28, Sim Earth, Sorcerers, Speedball 2, Super Off Road
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Über 60.000 Kunden aus dem in- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere verlässlichen Leistungen.

■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schallplatten).

■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig.

■ Ständige Rensanauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XLXE, C-16, Plus4, Nintendo Gameboy.

■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.

■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 3 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

■ Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 28 • D-5100 Aachen
0241/152051-52 • Fax 0241/152054

WINTER ZEIT Spiele- ZEIT

Jahr für Jahr packt ein elitärer Kreis die Koffer, um ein wenig über Spiele zu plauschen und der Konkurrenz über die Schulter zu schauen. Wir berichten von der Winter-CES aus Las Vegas.

Man spürte es sofort: Diesmal war alles anders. Sonst traf man sich in gelöster Atmosphäre, lachte, plauderte. Diesmal wirkten alle angespannt, unkonzentriert. Dabei bietet Las Vegas den CES-Messebesuchern jede nur erdenkliche Ablenkung: Slotmaschinen, Casinos und große Shows. Doch auf den abendlichen Partys gab es nur ein Thema: Ob das, was sonst nur Computersimulationen zeigten, schon bald bittere Wirklichkeit sein würde. Und prompt wurde einen Tag nach der Messe aus der Golfkrise der Golfkrieg.

Nichtsdestotrotz lief auf der "Winter CES" das Geschäft auf Hochtouren. Die meisten Firmen hatten die zugkräftigen Titel für das Weihnachtsgeschäft fertig; so gab es wenig Innovatives, aber eine Menge Interessantes zu sehen.

Acclaim

Gute Nachrichten für Nintendo-Besitzer kommen von Acclaim: Schon im April gibt's das actionreiche Rollenspiel **Swords and Serpents**. Basketball mit harten Fäusten: **Archivals** kommt im Mai. Hart gerungen wird in **WWF Wrestlingmania Challenge**, dasselbe

Spiel wird für den Game Boy unter dem Namen **WWF Superstars** erscheinen. Pünktlich zum Start der Kultserie "Die Simpsons" erscheint im September **The Simpsons — Bart vs. The Space Mutants**.

Accolade

Neu von Accolade kommt **Hoverforce**. Geboten wird eine schnelle, futuristische Simulation eines Hovercrafts. Der Leim, der die Missionen thematisch zusammenhält, ist eine Blade Runner-inspirierte Science-fiction-Geschichte. Erneut angekündigt ist der Softwarethriller **Conspiracy: The Deadlock Files**. 350 Fotos wurden in den Computer gestopft (VGA-Grafik vom Feinsten!), dazu gibt's peppige Musik, ein ausgereiftes "Point and Click"-Interface und eine dichte Agentenstory. **Conspiracy** und **Hoverforce** werden voraussichtlich Ende März erscheinen; beide nutzen die 256 Farben der VGA-Karte.

Nicht zu vergessen: Die saubere umgesetzte Game Boy-Version von "E-Motion", das in Amerika auf den schönen Namen **Harmony** hören wird, sowie **Road & Car No.1**, ein Szenario für "Test Drive III". Diesmal geht's mit dem Acura NSX

und dem Dodge Stealth von den Neu-England-Staaten zu den Niagarafällen.

Gute Nachrichten auch für Mega-Drive-Besitzer. Neben einer Klasseumsetzung von **Star Control** (erscheint Juni) kommt **Hard Ball** (kommt im März) und vor allem das Denkspiel **Ishido**. Am Stand wurde Programmierer Michael Feinbein gesichtet, der die Umsetzung zum ersten Mal sah und davon sehr beeindruckt war. Wir konnten ein Testmuster abstauben, das wir in der näch-

sten Ausgabe ausführlich besprechen werden. PC-Engine-Freunde sollte sich auf die CD-ROM-Version des **Jack Nicklaus Turbo Golf** freuen. Bei Accolade wird übrigens auch **Turrican** für das Mega Drive erscheinen (was aber noch eine Weile dauern wird).

Activision

Death or Glory ist eine Simulation mit zwölf der bekanntesten Kampfflugzeugen, vom



altertümlichen Doppeldecker Sopwith Camel bis zur modernen Mirage. Bei einem ersten Testflug auf einem MS-DOS-PC hob sich Death or Glory nicht von der Simulationsdutzendware ab. Unter dem Label Infocom, das aber nichts mehr mit den alten Textadventures zu tun hat, erscheint der zweite Teil der Battletech-Saga **The Crescent Hawks' Revenge** und bringt den altbewährten Mix aus Adventure, Rollenspiel und strategisch angehauchten Mech-Duellen — einen Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Atari

Jetzt ist das Geheimnis gelüftet: Atari hat dem Lynx ein neues Outfit verpaßt und das Joypad etwas straffer gemacht. An der Elektronik hat

sich nichts verändert (Aussage Atari), alle alten Module sind voll kompatibel. Eine Menge neue Software wurde gezeigt. **Stun Runner** ist deutlich schneller und spielbarer als die Computerversionen; noch nicht fertig war **Viking Child**, das schon einen anständigen Eindruck machte. Futuristisches Football gibt's in **Cyberball 2070**, das man selbstverständlich zu zweit spielen kann. Erspäht haben wir zusätzlich die Oldies **Xybots**, **A.P.B.** und **Vindicators**.

Broderbund

Eine kleine Sensation hatte Broderbund zu bieten. In Zusammenarbeit mit DSI ("Grand Prix Circuit", "Test Drive") wurden drei vielversprechende Spiele entwickelt. In **Sports Simulated Boxing**

Messtrends

— **Prächtigt farbig:** Fast alle Neuheiten nutzen die 256-Farbpalette der VGA-Karten aus. EGA wird fast ausschließlich im hochauflösenden Modus verwendet, um eine bessere Qualität zu bekommen.

— **MS-DOS only:** Fast alle neuen Computerspiele erscheinen ausschließlich für MS-DOS-PCs. Amiga-Umsetzungen kommen durchschnittlich zwei Monate später. Der Atari ST und der C64 sind in den USA so gut wie "tot".

— **Mut haben nur wenige:** Fast alle Computerfirmen, die jetzt auf Videospiele umsteigen, entwickeln keine neuen Titel, sondern setzen auf zugkräftige Namen oder ältere Spiele.

werden die zwei Gegenspieler als Polygon-Grafik dargestellt. Das ist an sich eine alte Technik; aber hier wurden zuerst zwei Boxer gefilmt und dann Bild für Bild auf Polygone übertragen. Der Effekt ist erstaunlich: Hier wird fast lebensecht geboxt, gepuncht und geblockt. Auch das "Drumherum" stimmt: Es gibt für jeden Boxer eine Karriere von 10 Jahren, ein Trainingscenter und eine elektronische Kamera, die den Fight aufzeichnet.

Auch **Sports Simulated Tennis** hat diese brillante Animation; diesmal sieht man alles aus der Perspektive des Spielers. **Stunts** ist ein konventionelles, ziemlich schnelles Rennspiel mit allem notwendigen Schnick-Schnack (sieben Autos, Editor, einem Fahrrecorder). Stunts werden wir in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen.

Solidarnosc, ein MS-DOS-Strategiespiel über Polen, hält sich weitgehend an die politische Realität. Der Spieler fungiert als Kopf der Bewegung, läßt Flugblätter drucken, versucht, den Geheimdienst hinter Licht zu führen und organisiert Demonstrationen. **Solidarnosc** spielt sich weitgehend auf einer Landkarte ab, man klickt mit der Maus auf die (hoffentlich richtigen) Aktionen. Außerdem zu sehen: **Street Rod II**, eine Weiterentwicklung des mittelmäßigen Vorläufers.

Cinemaware

Gleich drei Neuheiten kommen von der Truppe um den

schwergewichtigen Bob Jacob. **TV Sports: Rollerbabes** ist eine Mischung aus Wrestling, Hockey und Rollschuhlaufen; aufgepeppt mit einer gehörigen Portion Humor (erscheint im März). Im Juni soll **TV Sports: Baseball** folgen. In der Simulation dieser äußerst amerikanischen Sportart werden alle Features enthalten sein, die schon **TV Sports: Football** berühmt machten.

In der Spionagesaga **Enemy Within**, die frühestens im Juni erscheinen soll, darf der Spieler mit einem computergesteuerten Spion zusammenarbeiten. Der besitzt ein ausgeprägtes Eigenleben, reagiert auf manche Befehle einfach nicht und entpuppt sich als ziemlicher Eigenbrödl.

Commodore

Endlich bekam man das lang angekündigte CDTV zu sehen: Es sieht aus wie ein normaler CD-Spieler in edlem mattem Schwarz, nur wenig weist auf seine Verwandtschaft mit dem Amiga hin. Als Demo-Spiel lief **Defender of the Crown**, nicht gerade ein brandneues Programm. Eine erste, nicht spielbare Version von **F-16 Falcon** konnten wir ebenso erspähen.

Der Controller, ein Joypad mit einem Ziffernblock und ein paar Zusatztasten, liegt nicht gut in der Hand. Das Pad reagiert zwar dank Infrarotsteuerung schnell, aber das Steuerkreuz dürfte schnell zur neuen, schmerzhaften Krankheit "CDTV-Daumen" führen.

Besser sieht es mit der Software aus: Lucasfilm will **The Secret of Monkey Island** und eine aufgepeppt Version von **Loom** bald fertig haben; Sierra arbeitet an einer Version von **Space Quest III** für das CDTV. Außerdem sind angekündigt: **Dungeon Master**, **Drakkhen** sowie **Future Wars**.

Das Adventure **Airwave Adventure — The case of the Cautious Condor** war beinahe fertig — Held ist ein Pilot aus dem Jahre 1937, der sich in Afrika herumtreibt. Weitere Adventures: **Here with the Clues** und **Murder off Miami**, zwei Krimis von Domark. In die gleiche Kerbe schlägt **Many Roads to Murder**. Icom will bald **Sherlock Holmes: Consulting detective** fertig haben.

Actionspiele wird es auch geben. Neben **Battle Squadron**, das sich nicht vom Ami-

Nintendo über alles:
Auf der CES in Las Vegas hatte der Videospielgigant ein eigenes Zelt gemietet.



ZEIT
Spiele-
ZEIT

Das Original unterscheidet, wird bis Ende des Jahres **Xenon II**, **Thexter** fertig sein. Wer Strategie mit einer Prise Action mag, sollte auf **Virgins Spirit of Excalibur** warten. Angekündigte Sports-Spiele: **Jack Nicklaus Golf**, **TV Sports Football** und **Wayne Gretzkys Ice Hockey**.

Dynamix

In der Sierra-Suite traf man auch auf Dynamix, die den sehr interessanten Flugsimulator **Red Baron** vorstellen. Acht Flugzeugtypen, einen Flugrecorder und eine Menge spannender Missionen haben die Programmierer in den Speicher gequatscht — Test in der nächsten Ausgabe. Endlich fertig ist das Adventure **Rise of the Dragon**, das mit edelster VGA-Grafik aufwartet. Einen Test beider Programme findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Angekündigt ist **Heart of China**, ein Action-Adventure, das in China während der Revolution spielt — zu sehen war noch nichts.

Electronic Arts

Rennprofi Mario Andretti hat schon so ziemlich jedes Auto als erster über die Ziellinie gefahren. Jetzt steht er Pate für **Mario Andretti's Racing Challenge**, einer Weiterentwicklung von "Indianapolis 500". Der Spieler wählt aus sechs Autotypen und zwanzig Rennstrecken aus und geht dann an den Start; die Simulation war schnell, spielte sich exquisit und bestach durch Qualität.

Interplay

Viel beachtet und bestaunt war **Castles**. Zuerst baut der Spieler seine Burg aus ver-

schiedenen Elementen (Zugbrücke, Verteidigungsanlagen, Wände etc.) auf. Ist das zur Zufriedenheit erledigt, darf der Spieler die umliegenden Dörfer unter die Steuerrute legen und sich mit den computergesteuerten Fürsten herumschlagen. Am Stand: eine fast fertige Version von **Lord of the Rings** und den indizierten Vorgänger von **Battlechess II** für das CDTV.

Konami

Diesmal steht Bill Elliot für **Bill Elliot's NASCAR Challenge** Pate (aus der nicht enden wollenden Serie "berühmter Name — beliebige Sportart"). Mit drei verschiedenen Rennautos braust man über acht verschiedene Strecken. Nach dem Rennen kann man seine Straßenszene auf einem digitalen Videorecorder noch mal bewundern. Das Spiel erscheint zuerst für MS-DOS-PCs, Umsetzungen folgen.

Besonders gut gefiel uns **Operation C** für den Game Boy. Jede Menge Sprites und

ein ausgetüftelter Spielverlauf machten das Modul zu einem echten Vergnügen. Für das Handheld erscheinen schon bald offiziell in Deutschland: **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Motocross Maniacs**, **Nemesis** und **Castlevania**.

Für das NES ist inzwischen **Castlevania III** erschienen, ein sehr vielversprechender Mix aus Action und Rollenspiel. Den Preis für die beeindruckendste NES-Grafik bekommt **Teenage Mutant Ninja Turtles II**: jede Menge flackerfreie Sprites und schön gezeichnete Hintergründe. In Deutschland kommt: **Defender of the Crown**, **Jack Nicklaus Golf**, **Mission Impossible**, **Ski** oder **Die und Top Gun II**. Witzig war **Rollergames**: Man steuert ein rollschuhbewehrtes Sprite über einen komplizierten Kurs und boxt gleichzeitig ankommende Gegenspieler auf die Nase.

Legend

Bob Bates, Präsident der neu gegründeten Softwarefir-

ma Legend, war am Microprose-Stand anzutreffen. Nach **Spellcasting 101** von Steven Meretzky hat sich Boß Bob an das Thema Zeitreisen gewagt. In **Timequest** hat ein Bösewicht eine Zeitmaschine geklaut und versucht, damit allerdings Unfug anzustellen. Der Spieler soll das verhindern, indem er sechs Städte zu verschiedenen Zeiten bereist und dort diverse Rätsel löst. Gute EGA-Bilder, eine historisch akkurate Geschichte und eine saubere Benutzerführung rundeten den guten ersten Eindruck ab. **Timequest** soll Mitte des Jahres zuerst für MS-DOS-PCs erscheinen.

Lucasfilm

Auch bei Lucasfilm greift man auf Altbewährtes zurück: **Star Wars**, George Lucas' großer filmischer Durchbruch, erscheint jetzt in einer Softwarefassung für das NES. Das Spiel hält sich mit seinen Actionsequenzen im wesentlichen an den Film. Ob und wann das Modul auf dem deutschen Markt erscheint, ist noch mehr als ungewiß.

Fast fertig ist **Secret Weapons of the Luftwaffe**. Diese langerwartete Simulation von amerikanischen und deutschen Flugzeugen des zweiten Weltkriegs wurde auf einem 386er PC vorgestellt. Dementsprechend flott rauschten die Flieger los. War der Flugrecorder des Vorgängers "Battle of Britain" noch auf 100 Sekunden begrenzt, so kann man jetzt seinen Flug beliebig lange aufnehmen — auf Hard disk. Makaber: Wird das Cockpit getroffen, bekommt man die Einschüßblöcher zu sehen, wird der Pilot verletzt, sieht man Blut auf die Scheibe sickern... Geflogen wird die B-17 "Flying Fortress", die P-51 "Mustang", die P-47 "Thunderbolt", außerdem die deutschen Jets Messerschmitt Me 109 und Focke-Wolf 190 und die Me 262, eine Entwicklung, die die Serienproduktion nicht schaffte. Man kann natürlich seine eigenen Missionen designen. Das Programm machte einen exquisiten Eindruck, das lange Warten scheint sich gelohnt zu haben.

Und noch eine gute Nachricht: Rob Gilbert arbeitet an einer Fortsetzung zu "Monkey Island", die noch dieses Jahr erscheinen soll.



Boxen in der dritten Dimension mit Broderbunds "Sports Simulated Boxing"



Fremde Welten erkunden bei Accolades "Hoverforce"

STARBYTE'S

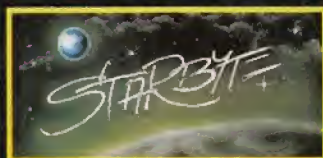
ROLLING RONNY



AMIGA
ATARI
C 64
PC

BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO ServiceLine

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 061 0716 20 67



Microprose

"Sid Meier arbeitet wieder an einem Spiel", verriet uns Pressesprecherin Cathy Gilmore. "Es wird **Civilisation** heißen und in die Richtung von **Sim City** gehen. Mehr kann ich aber noch nicht verraten." Mehr Informationen gab's zu **Gunship 2000**. Man geht mit vier Computerpiloten in sieben unterschiedlichen Helicoptern auf diverse Missionen. Außerdem fliegt man nicht alleine: Die Crew macht Fortschritte, mit denen man erst einmal mit-halten muß.

Microprose hat's mit Fliegern: **F15A Nighthawk** ist der Nachfolger zu "F19 Stealth Fighter". Simuliert wird die neueste Stealth-Fighter-Serie, die wie ein halbaufgeklapptes Buch aussieht — der Bomber ist gegenwärtig im Einsatz im Golf. In **Darklands** geht's um das mittelalterliche Deutschland, in dem sich eine Vierer-Rollenspieltruppe mit handfechten Mitteln um die lokale Politik kümmert. Alle Spiele unterstützen EGA- und VGA-Grafikkarten und erscheinen bis Mitte des Jahres.

NEC

Bonk ist wieder da. In **Bonk II** schlägt sich der Mini-Neandertaler durch zehn Levels mit angriffslustigen Piranhas, Schildkröten und anderem Gemüse. Bonk II war noch nicht ganz fertig, spielte sich aber jetzt schon gut.

Kratzen, beißen und treten erwünscht: In **Battle Royale** kloppen sich bis mittelgroße, anständig animierte Sprites.

Violent Soldier ist ein gutes Actionspiel mit massig Sprites und Extrawaffen. **Tricky Dick** ein Denkspiel der fieseren Sorte: In einem Labyrinth muß man Tierpaare gegeneinander-schießen, dann verschwinden sie. "California Games" mit Extrawaffen? Kein Problem mit **Jo Bro**. Hier wird vom Skateboard aus kräftig geprügelt und geballert. Rollenspieler dürfen sich auf **Wanderers from Y's** freuen, das schon bald erscheinen soll.

Für die CD-ROM-Besitzer brechen interessante Zeiten an. ICOM Simulations hat als erster einen computerisierten Film fertiggestellt: **Sherlock Holmes: Consulting Detective**. Der verwunderte Spieler



Erfolgreich: Accolade-Chief



Führte "Ishido" vor:
Erlinder Michael Feinberg



Polygone en masse

bekommt einen kleinen Stückchen Film zu sehen (immerhin zehn Bilder pro Sekunde, Sprache und Geräusche kommen von der CD). Drei komplizierte Fälle muß man als Dr. Watson bestehen. Auf einer Präsentation wurde die Technik eindrucksvoll vorgestellt, außerdem konnte man mit den Schauspielern plaudern, die bei diesem "Film auf CD" mit-spielten. Auf derselben Technik basiert **J.B. Harold: Murder Club**. Cinemaware arbeitet an **TV Sports: Hockey**, das allerdings noch nicht fertig war. **TV Sports: Basketball** und **TV Sports: Baseball** sollen bis Juni folgen.

New World Computing

Gute Rollenspiele scheinen aus dem Boden zu schießen wie Pilze. **Might and Magic III** und **Planet's Edge** waren schon als Demo sehr beeindruckend anzusehen: Monster in 256 Farben sehen einfach grusliger aus. Beide nutzen die VGA-Palette und alle wichtigen Soundkarten aus. Auf die Pracht wird man allerdings warten dürfen: Beide werden nicht vor Mitte des Jahres erscheinen.

Nintendo

Das Nintendo-Zelt war meistens überfüllt. Zu jeder vollen Stunde gab es eine große Präsentation mit Tanz und Show, Lasereffekten und sehr, sehr lauter Musik. Mitarbeiter von zirka 70 (!) Firmen führten den Besuchern ihre Neuheiten vor. Und das waren derart viele, daß wir uns hier nur auf die wichtigsten beschränken, außerdem werden nur wenige

Module den Weg nach Europa machen.

Nintendo selbst stellte zwei besonders interessante Spiele für das NES vor. Das erste ist das bekannte **Sim City**. Die Umsetzung erinnert an die Amiga-Version; alles ist vorhanden, was das Herz begehrt — gottlob mußten spielerisch keine Abstriche gemacht werden. **Startropics** ist eine Art Super-"Zelda", das auf einer karibischen Insel spielt. Spielerisch ist alles beim alten geblieben: ein solides Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag, vielen Dungeons aus der Vogelperspektive, einer guten Story und einer Batterie zum Speichern dreier Spielstände. Die Grafik war für NES-Verhältnisse überdurchschnittlich, die Musik flott und unser erster Eindruck von **Startropics** sehr gut. Für den neuen Vier-Spieler-Adapter für das NES gab's **World Cup**, ein Fußballspiel, das etwas durchschnittlich aussah.

Außerdem fielen uns folgenden Spiele positiv auf: das fast flackerfreie **Rainbow Islands**, der Action-Rollenspiel-Mix **Immortal**, "New Zealand Story" unter dem Namen **Kiwi Krazz**, das zynische und hervorragende animierte Actionspiel **Battletoads**, Riesenprügelei **Ikarus III — the Rescue** sowie das Rollenspiel **Dragon Warrior III**.

Für den Game Boy gab's umwerfend viel Neues. Nintendo brachte **Super R.C. Pro-Am**, eine abgespeckte Version des Nintendo-Rennspiels "R.C. Pro-Am"; außerdem das nette Geschicklichkeitsspiel **Balloon Kid**. Schönste Nachricht für alle Rollenspieler: In Kürze erscheint **Final Fantasy Legend II** mit einem 84-seitigen Hintbook, neuen Monstern, erweiterter Labyrinth, und einer Batterie zum Speichern von drei Spielständen. Weitere gute Rollenspiele: **Capcoms Sword of Hope**, **Asmik's Mystery** (mit Actionszenen), **Hudsons Triumph**, **Data East's Crystal Quest**.

Mindscape schaffte es, das farbige Klax auf den Game Boy zu übertragen. Die Spielsteine haben jetzt Muster, trotzdem ist die Verwirrung groß, wenn Zeitdruck herrscht. Ebenfalls mutig: Imagesoft wagt sich an die Farbenpracht von **Dragon's Lair**. Ein erstes Demo sah gar nicht mal schlecht aus.

Wer Schach mag, wird an **Chessmaster** Gefallen finden. **Capcom** zeigte **Mega Man**, ein

Geschicklichkeitsspiel mit guter Animation, Ocean drei umgesetzte Oldies: **Mr. Do**, **Navy Seals** und ein spannendes **Robocop**. Noch einmal alte Computertitel: **Bubble Ghost** kommt von FCI, **Teemos Solomons Club** entpuppte sich als eine gute "Solomons Key".



Konamis Vertriebs- und Marketingchef Klaus-Peter Kuschke

Version. Basketball vom Feinsten bietet Jalecos **In your Face**. Strategie und japanisches Feldherrntum gibt's bei **Nobunga's Ambition**.

Origin

Gute Nachrichten für alle PC-Besitzer: **Wing Commander II** wird Mitte des Jahres erscheinen. Am Origin-Stand wurde ein derart beeindruckendes Intro gezeigt, daß viele meinten, sie hätten einen Film vor sich. Vom Spiel selber war noch nichts zu sehen, Chris Roberts, Designer von **Wing Commander**, verrät uns mehr: "Wir werden mehr Gewicht auf die Charaktere im Spiel legen. Im ersten Teil flog man eine Mission, kam zurück, ging in den Briefing Room und flog sofort den nächsten Einsatz. In **Wing Commander II** wird man viel mehr von der Station zu sehen bekommen." Natürlich wird man neue Raumschiffe fliegen und neues elektronisches Spielzeug im Cockpit haben. Auch die bösen Kilrathi haben nicht geschlafen und einen Bomber entwickelt, der einen Tarnmechanismus besitzt. Das Programm wird vorerst nur für MS-DOS-PCs erscheinen und nur auf schnellen ATs gut spielbar sein. Bis dahin darf man sich mit den **The Secret Missions 2: Crusade** vergnügen, in denen der Spieler eine Menge neuer Missionen "alter" Art fliegt.

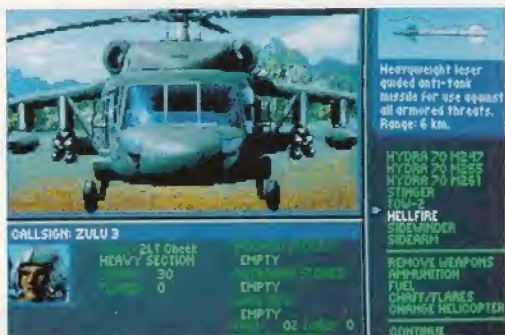
Und damit nicht genug: "Ultima"-Programmierer Richard Garriott arbeitet am siebten Teil seiner Erfolgssaga. Auf sanf-

tes Drängeln verriet er uns etwas von der Geschichte: Zu Beginn von **Ultima VII** ist in Britannia ausnahmsweise alles ruhig — zumindest droht keine unmittelbare Gefahr. Nur manche Bewohner scheinen einem religiösen Kult zu verfallen. Sie bauen einen riesigen Tempel, den man als Avatar genauer unter die Lupe nimmt. Richard Garriott verrät außerdem: "Ich werde wahrscheinlich eine völlig neuartige Benutzerführung programmieren. Icons wird es nicht mehr geben. Auch für die Grafik habe ich einiges in petto — laßt Euch überraschen." Bis **Ultima VII** erscheint, wird allerdings noch viel Zeit verstreichen.

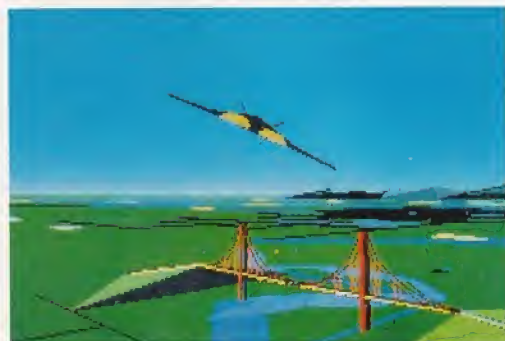
Um alle Avatars (das Wort "Avatar" hat sich Origin übrigens als Markenzeichen schützen lassen) bis dahin über Wasser zu halten, veröffentlicht man "Martial Dreams", ein weiteres Rollenspiel aus der "World of Ultima"-Serie. Im Jahre 1893 wird während der Weltausstellung versehentlich eine Rakete in Richtung Mars geschossen — natürlich mit dem Spieler an Bord. Nach der Landung begegnet man nicht nur merkwürdigen Tieren, sondern darf sich auch mit seiner Crew herumschlagen. Sie besteht ausnahmslos aus bekannten Persönlichkeiten des 19ten Jahrhunderts: Sigmund Freud, Thomas Edison, Rasputin und alle, die man schon immer einmal in einem Computerspiel treffen wollte.

Sega

Extrem viele Neuheiten erscheinen für das Mega Drive. Da wäre zunächst **Phantasy Star III**. Prinz Kain wird vom Traualtar die Braut gekid-



Wunderschöne VGA-Grafik bei "Gunship 2000"



Rasanter Luftkampf

nappt; gleichzeitig wird er von Vater und Mutter verstoßen. Grund genug, sich auf die Socken zu machen und die (fast) Angetraute zu finden. **Phantasy Star III** sah grafisch nicht sonderlich überwältigend aus, bietet aber mit Sicherheit wieder exquisites Rollenspielvergnügen (ab Juni). Bunter und rasanter ist **Sonic the Hedgehog**, das beim Testspielen positiv auffiel. Kurz angesehen: das mittelpträgliche Ac-

tion-Adventure **Wardner**, die gute Computerspielumsetzung **Technocop**. Oldie **Ms. Pac-man**, Cartoon-Kloppereien in **Kageki** sowie die Ballerspiele **Valis III**, **Gaiars**, und **Wings of Wor**. Veröffentlicht werden alle Spiele bis Juni.

Auf dieser CES stellte Sega offiziell das Game Gear vor. Neue Software gab's ebenfalls: Neben einem furiosen **Shinobi** fand man den gut umgesetzten Klassiker **Wonderboy**. Wer auf Autorennen nicht verzichten kann, sollte sich **Super Monaco Grand Prix** genauer ansehen. Armselig fallen dagegen die Ballereien **G Loc** und **Psycho World** aus.

Sierra

Außer einem ersten Demo von **Space Quest IV** bekam man in der Sierra-Suite im 12. Stock des Riviera-Hotels nichts Neues zu sehen (einen ausführlichen Bericht findet Ihr im Aktuellteil). Dafür sind eine Menge neuer Titel angekündigt. **Leisure Suit Larry V** ist



Eindrucksvoll: "Secret Weapons of the Luftwaffe" von Lucasfilm

WINTER ZEIT Spiele- ZEIT

kein Tippfehler: Larry hat Gedächtnisverlust, wacht in Larry V auf und macht sich auf die Suche nach der verlorenen Fortsetzung "Larry IV". Weitere Ankündigungen: **Conquest of the Long Bow**, die Fortsetzung zu "Conquests of Camelot" und **Police Quest III**. Alle Spiele nutzen die 256 Farben der VGA-Karte, unterstützen diverse Soundkarten und werden in deutscher Sprache erscheinen.



"Wing Commander II" verzückt mit tollen Grafiken (MS-DOS/VGA)

Messesplitter

— Hinter verschlossenen Türen wurde für staunende amerikanische Messebesucher das Super Famicom enttarnt. Offiziell wird das Super NES frühestens Ende des Jahres zu erhalten sein.

— Nichts währt ewig, nicht einmal Nintendos kometenhafter Aufstieg — laut dem amerikanischen Nachrichtenmagazin "Newsweek" ist der Umsatz für das NES-

Grundgerät von 9 Millionen auf 7,2 Millionen gefallen. — Buchstäblich vor die Tür gesetzt waren diesmal die Spielehersteller: Da die alte Messehalle umgebaut wurde, fand der verwunderte Besucher die Spielhersteller in drei gigantischen, langgezogenen Kuppelzelten auf einem Parkplatz.

— Auch diesmal klotzte Nintendo, die schon immer den größten Stand verbuchen konnten: Man mietete gleich eines der drei Zelte.

SSI

Eye of the Beholder, das der staunenden Amiga-Gemeinde das erste Mal auf der Amiga '90 präsentiert wurde, sollte in Bälde fertig sein. **Eye of the Beholder** beeindruckt durch Edel-3-D-Grafik, knackigen Sound und ziemlich wüst aussehende Monster. Neu ist die Benutzerführung. Alles im allem sieht **Eye of the Beholder** wie ein Super-"Dungeon-Master" aus.

Wer sich durch die Monsterhorden der "Champions of Krynn" gekämpft hat, darf sich jetzt auf neue Herausforderungen bei **Death Knights of Krynn** freuen. Geboten wird im wesentlichen der Mix, der schon die anderen AD&D-Programme erfolgreich machte. **Death Knights** beginnt ein Jahr, nachdem der Spieler im letzten Jahr der geplagten Krynn-Erde Frieden gebracht hat. Diesmal legt der Untote Sir Karl durch das Rollenspiel und stiehlt prompt die heilige Drachenlanze — Grund genug für einen Rollenspieler, sich auf die Socken zu machen.



Ron Gilbert von Lucasfilm Games



"Wing Commander" Chris Roberts

Was erscheint für meinen Computer?

Hier eine Liste aller Spiele, die uns auf der CES aufgefallen sind. Sollte Euer Computer nicht dabei sein, nicht verzweifeln. Bei vielen Spielen wird eine Amiga-Version erscheinen, wenn sich die PC-Version gut verkauft.

Titel	Hersteller	System
688 Attack Sub	Electronic Arts	Mega Drive
A.P.B.	Atari	Lynx
Abrahams Battle Tank	Electronic Arts	Mega Drive
Airball	Tengen	NES
Airwave Adventure	Vent	CDTV
Conдор		
Alpha Mission II	SNK	Neo Geo
Archivals	Acclaim	NES
Armour-Geddon	Psygnosis	Amiga
Balloon Kid	Nintendo	Game Boy
Baseball Stars	SNK	Neo Geo
Professionals		
Battle Royale	Incredible Technologies	Turbo Grafix
Battle Squadron	Innerprise	Mega Drive, CDTV
Battleloads	Tradewest	NES
Bill Elliot's NASCAR Challenge	Konami	Amiga, Atari ST, Mac, MS-DOS
Block Out	Electronic Arts	Mega Drive
Blue's Journey	SNK	Neo Geo
Bonk II	Hudson	Turbo Grafix
Bubble Ghost	FCI	Game Boy
Burning Fight	SNK	Neo Geo
Castle of Illusion	Disney Software	Master System
Castles	Interplay	Amiga, Mac, MS-DOS
Castlevania III	Konami	NES
Chessmaster	Hi Tech Expressions	Game Boy
Civilisation	Microprose	MS-DOS
Conan	Virgin	MS-DOS
Conquest of the Long Bow	Sierra	Amiga, MS-DOS
Conspiracy: The Deadlock Files	Accolade	MS-DOS
Countdown	Access	MS-DOS
Crackdown	Sage's Creation	Mega Drive
Crystal Quest	Data East	Game Boy
Cyberball 2070	Tengen	Lynx, NES
Cyberlip	SNK	Neo Geo
Darklands	Microprose	MS-DOS
Days of Thunder	Software Toolworks	Game Boy
Death Knights of Krynn	SSI	MD-DOS, C 64
Death or Glory	Activision	MS-DOS
Defender of the Crown	Cinemaware	CDTV, NES
Dick Tracy	Sega	Master System
Dragon Crystal	Sega	Game Gear
Dragon Warrior III	Enix	NES
Dragon's Lair	Imagesoft	Game Boy
Drakken	Infogrames	CDTV
Dungeon Master	FTL	CDTV
Elemental Master	Technosoft	Mega Drive
Enemy within	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo Grafix
Excalibur II	Virgin	MS-DOS
Eye of the Beholder	SSI	MS-DOS
F-15 Strike Eagle	Microprose	NES
F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	CDTV
F115A Nighthawk	Microprose	MS-DOS
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	MS-DOS

GREAT COURTS



DER AMIGA JOKER-HIT:
"Tennissimulation ohne
GREAT COURTS 2 ist
wie Boris ohne Becker!"



DIE HERAUSFORDERUNG !

GREAT COURTS 2

WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !**

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAAARST 2
Karasoftware/Thall

UBI SOFT
Entertainment Software

HOTLINE - 02101 / 63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 18 und 19 Uhr
Wenn Sie unser komplettes Angebot kennenlernen wollen, rufen Sie uns an.
Schulungsbörse (in Braunschweig) erhalten Sie unsere neueste Preisliste

Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 KAAARST 2

Was erscheint für meinen Computer? (Fortsetzung von Seite 14)

Titel	Hersteller	System	Titel	Hersteller	System
Fantasia	Disney Software	Mega Drive	Rollergames	Konami	NES
Final Fantasy Legend II	Square	Game Boy, NES	Shanghai II	Activision	Amiga, MS-DOS, Mac
Final Zone II	Telenet/CD-ROM		Sherlock Holmes: Consulting Detective	ICOM Simulations	Turbo Grafx, CDTV
G Loc	Sega	Game Gear	Shinobi	Sega	Game Gear
Gaijeres	Renovation	Mega Drive	Shuttle	Virgin	MS-DOS
Gain Ground	Renovation	Mega Drive	Sim City	Nintendo	NES
Grenada	Renovation	Mega Drive	Ski or Die	Konami	NES
Gunship 2000	Microprose	MS-DOS	Solidarnosc	California Dreams	MS-DOS
Hard Ball	Accolade	Mega Drive	Solomons Club	Techmo	Game Boy
Hard Drivin'	Tengen	Mega Drive	Sonic the Hedgehog	Sega	Mega Drive
Harmony	Accolade	Game Boy	Space Invaders '91	Taito	Mega Drive
Heart of China	Dynamix	MS-DOS	Space Quest III	Sierra	CDTV
Hoverforce	Accolade	MS-DOS	Space Quest IV	Sierra	Amiga, MS-DOS, CDTV
Ikari III — The Rescue	Capcom	NES	Spirit of Excalibur	Virgin	CDTV
Immortal	Electronic Arts	NES	Sports Simulated Boxing	Broderbund	MS-DOS
In your Face	Jaleco	Game Boy	Sports Simulated Tennis	Broderbund	MS-DOS
Isldio	Accolade	Mega Drive	Spot	Virgin	Game Boy
J.B. Harold: Murder Club	Hudson	Turbo Grafx/CD-ROM	Spuds Adventure	Askura	Game Boy
Jack Nicklaus Turbo Golf	Accolade	CDTV, Turbo Grafx/CD-ROM	Star Control	Accolade	Mega Drive
James Buster Douglas Boxing	Sega	Master System	Star Wars	Lucasfilm	NES
James Pond	Electronic Arts	Mega Drive	Startropics	Nintendo	NES
Jo Bro	NEC	Turbo Grafx	Street Rod II	California Dreams	MS-DOS
Joe Maddens Football	Electronic Arts	Master System, Mega Drive	Stun Runner	Atari	Lynx
Joe the Monkey	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS	Stunts	Broderbund	Amiga, MS-DOS, Macintosh
Jogi Bear	Radiance	Turbo Grafx	Super Monaco Grand Prix	Sega	Game Gear
Kageki	Sage's Creation	Mega Drive	Super Off Road	Tradewest	NES
King of the Monsters	SNK	Neo Geo	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	Game Boy
Kings Bounty	Electronic Arts	Mega Drive	Super Spy	SNK	Neo Geo
Kiwi Kraze	Taito	NES	Super Volleyball	V System	Mega Drive
Klax	Tengen	NES, Turbo Grafx	Sword of Hope	Capcom	Game Boy
Leisure Suit Larry V	Sierra	MS-DOS	Sword of Sodan	Electronic Arts	Mega Drive
Lemmings 2	Psygnosis	Amiga, MS-DOS	Swords and Serpents	Acclaim	NES
Life or Death II	Software Toolworks	MS-DOS	Technocop	Razorsoft	Mega Drive
Light Quest	UBI-Soft	Amiga, Atari ST, MS-DOS	Teenage Mutant Ninja Turtles II	Konami	NES
Loom	Lucasfilm	CDTV	The Crescent Hawks' Revenge	Activision	MS-DOS
Loopz	Software Toolworks	Game Boy	The Flight of the Old Dog	Three-Sixty	MS-DOS
Lord of the Rings	Interplay	MS-DOS	The Magic Candle, Vol 2	Mindcraft	MS-DOS
Magician Lord	SNK	Neo Geo	The Secret Missions 2: Crusade	Origin	MS-DOS
Mario Andretti's Racing Challenge	Electronic Arts	MS-DOS	The Simpsons	Acclaim	NES
Martian Dreams	Origin	MS-DOS	Thexter	Sierra	CDTV
Medieval Lords	SSI	MS-DOS	Tiger Road	Victor Musical Industries	Turbo Grafx
Might and Magic II	Electronic Arts	Mega Drive	Timequest	Legend	MS-DOS
Might and Magic III	New World Computing	MS-DOS	Top Gun II	Konami	NES
Mission Impossible	Konami	NES	Top Players Golf	SNK	Neo Geo
Moonbase	Merit	MS-DOS	Tour de Trash	Electronic Arts	Game Boy
Moonwalker	Sega	Master System	Tricky Dick	IGS	Turbo Grafx
Mouse Trap Hotel	Milton Bradley	Game Boy	Triumph	Hudson	Game Boy
Mr. Do	Ocean	Game Boy	Turrican	Accolade	Mega Drive
Ms. Pacman	Tengen	Mega Drive, NES	TV Sports: Baseball	Cinemaware	Amiga, MS-DOS, Turbo Grafx
Murder off Miami	Domark	CDTV	TV Sports: Football	Cinemaware	CDTV
Nam 1975	SNK	Neo Geo	TV Sports: Rollerball	Cinemaware	Amiga, CDTV, Turbo Grafx, MS-DOS
Navy Seals	Ocean	Game Boy	Ultima VII	Origin	MS-DOS
Ninja Combat	SNK	Neo Geo	Valis II	Hikon Lasersoft	CD-ROM
Nobunga's Ambition	Koei	Game Boy	Valis III	Renovation	Mega Drive
Operation C	Konami	Game Boy	Viking Child	Atari	Lynx
Pac Man	Namco	Game Boy	Vindicators	Atari	Lynx
Paperboy	Software Toolworks	Game Boy	Wanderers from Y's	Falcom	Turbo Grafx
PGA Tour Golf	Electronic Arts	Mega Drive	Wardner	Mentrix	Mega Drive
Phantasy Star III	Sega	Mega Drive	Wing Commander II	Origin	MS-DOS
Pit Fighter	Tengen	Mega Drive	Wings of War	Dreamworks	Mega Drive
Planet's Edge	New World Computing	MS-DOS	Wonderboy	Sega	Game Gear
Police Quest III	Sierra	MS-DOS	WWF Superstars	Acclaim	NES
Psycho World	Sega	Game Gear	WWF Wrestlemania Challenge	Acclaim	NES
Rainbow Islands	Taito	NES	Xybots	Atari	Lynx
Red Baron	Dynamix	Amiga, MS-DOS, Macintosh			
Riding Aero	SNK	Neo Geo			
Rise of the Dragon	Dynamix	Amiga, MS-DOS			
Road & Car No.1	Accolade	Amiga, MS-DOS			
Road Blasters	Tengen	Mega Drive			
Road Rash	Electronic Arts	Mega Drive			
Robocop	Ocean	Game Boy			

Treffer!

WOLF PACK



"C4!" — "Wasser! A8" — "Treffer!"
"B8!" — "Daneben. D7" — "Treffer!" —
"D8?" — "Versenkt!"

Wir wissen zwar nicht, welches U-Boot-Game diese beiden gerade spielen — wir wissen aber, daß Wolfpack auch nicht schlecht beim Versenken ist.

Für MS-DOS (CGA, EGA, VGA, MGA, MCGA),
Amiga und Atari ST.

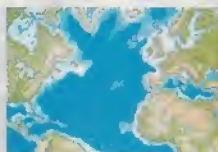
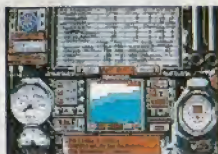
Hans-Joachim Amann ASM 7/90

"Ein Produkt, das lange fesselt. Nicht nur die technische Ausführung, sondern auch durch die Idee, einen Zwei-Spieler-Modus einzubauen. Ein lohnendes Programm."



NOVA
LOGIC

Mirrorsoft



United Software
Das elegante Programm

Feuer frei

Vom Programmiererteam Random Access (u.a. die Macher von "Silkworm") erscheint in Kürze ein neues Ballerspektakel unter dem Storm-Label. Das Besondere an Swiv (böse Zungen behaupten, es wäre die Abkürzung für "Silkworm IV") ist, daß man während des gesamten Spiels keine Wartezeiten bei Level-Ende erdulden muß. Das vertikal scrollende Actionvergnügen besteht praktisch aus einem ewig



Viel Action bei Swiv (Amiga)

langen Level; nachgeladen wird während des Spiels. Das hat Grafiker und Programmierer allerdings nicht davon abgehalten, verschiedene Landschaften und respektable Zwischengegner einzubauen.

Swiv kann man auf Wunsch zu zweit gleichzeitig spielen. Einer steuert den gut bewaffneten Hubschrauber, der andere lenkt den Jeep, der am Boden entlang kurvt (Wie war das doch gleich bei Silkworm?). Extrawaffen für beide Vehikel sammelt Ihr in bewährter Manier unterwegs auf. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte grafisch und spielerisch einen recht guten Eindruck. Mit dem fertigen Programm ist in diesen Tagen zu rechnen. Erscheinen soll Swiv für Amiga und ST zum Preis von ca. 80 Mark. *mg*

Traders

Alte "M.U.L.E."-Fans können sich auf ein heißes Jahr gefaßt machen. Zum einen ist für dieses Jahr die offizielle Amiga-Version angekündigt, die "Deluxe M.U.L.E." heißen wird. Zum anderen erscheint mit dem Handelsspiel "Traders" ein Programm, das dem Oldie in verblüffender Weise ähnelt. Hier wie dort sind vier Außerirdische dabei,



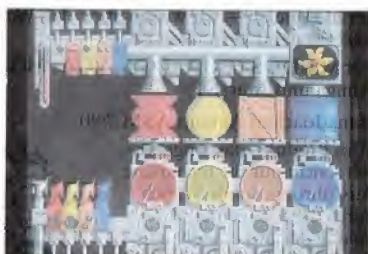
Die Feindinformationen greifen bei Swiv von allen Seiten an (Amiga)



Traders sieht M.U.L.E. verdammt ähnlich (Amiga)

einen Planeten unter sich aufzuteilen und zu kolonisieren. Ihr müßt mit Eurer Spielfigur kleine Felder auf dem Planeten abstecken und diese urbar machen. Am Ende einer Runde kommt Ihr in den Auktionsmodus. Hier verkauft und kauft man produzierte Güter. Das Schweizer Softwarehaus Linel hat aber nicht komplett bei M.U.L.E. abgekupfert, sondern Traders einen ganzen Haufen neuer Features spendiert. So gibt's jetzt eine Art Lotto, mit

dem Ihr Eure Finanzen aufpolieren könnt, per Raumfracht sollen andere Planeten mit Gütern versorgt werden, und ein eigenwilliger Bursche veranstaltet auf Eurem Planeten Schneckenrennen. Traders kann mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Kommen nicht genügend Kumpel zusammen, übernimmt der Computer die übriggebliebenen Aliens. Traders wird voraussichtlich im März für den Amiga erscheinen. *mh*



Das Handelsspiel Traders spielt auf einem fernen Planeten, der von vier Aliens kolonisiert wird (Amiga)

Koei kommt

Bisher haben die in Japan und Amerika recht erfolgreichen Strategiespiele des Herstellers Koei in Deutschland keinen offiziellen Distributor gefunden. Findige Fachhändler wie z.B. die Düsseldorfer Fantasy Productions führen die Programme seit einiger Zeit trotzdem schon als Direktimport. Romance of the Three Kingdoms, Ghengis Khan, Nobunaga's Ambition und das aktuelle Bandit Kings of Ancient China setzen sich allesamt mit der Geschichte des frühmittelalterlichen Chinas auseinander. Die geschickte Mischung aus Diplomatie, Strategie und Politik, gewürzt mit einer kleinen Prise Rollenspiel und Hexfeld-Taktik sorgte bereits dafür, daß Teile der Serie für das Nintendo Entertainment System und sogar für den Game Boy umgesetzt wurden. Tests der Amiga- und MS-DOS-Versionen folgen in einer der nächsten Ausgaben. *wi*

Aus eins mach drei

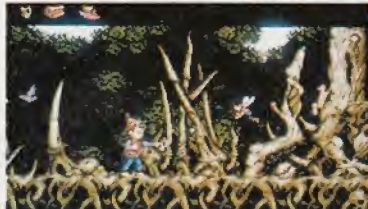
Wer sich Ubisofts "Lightquest" zulegt, bekommt gleich drei Spiele auf einmal. Grundsätzlich geht es mal wieder darum, ein Fantasy-Königreich aus den Klauen dämonischer Mächte zu befreien. Ob man den Kampf gegen die böse Zora und ihre Monsterhorden jedoch als Krieger, als niedlicher Heintzemann oder als Zauberer aufnimmt, bleibt einem selbst überlassen. Je nachdem, welche Gestalt man gewählt hat, präsentiert sich Lightquest als reinrassiges Actionspiel, denklastiges Adven-



Grafisch durchaus ansprechend: eines der zahlreichen Adventure-Zwischenbilder von Lightquest (Amiga)



Von Wuchs zwar klein, im Denken jedoch fein: der Lightquest-Wicht in der Welt der Riesen (Amiga)



ture oder Mischung aus beiden Genres.

Ubi-Soft verspricht sowohl knifflige Rätsel als auch unheimliche Begegnungen der fantastischen Art (z.B. mit Einhörnern, Seeschlangen und Drachen) sowie spannende Gemetzel. Erscheinen wird Lightquest voraussichtlich in diesen Tagen für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Rechner. wi

Im Funk geht's rund

Computerspiele wachsen langsam, aber sicher aus der Statistenrolle in den Funk- und Fernsehmedien heraus. Traut man sich bei den TV-Anstalten noch nicht so recht, regelmäßig in angemessener Form über dieses Thema zu berichten, so preschen dafür die Rundfunkanstalten vor. Wer das Glück hat, im Sendegebiet des Süddeutschen Rundfunks zu wohnen, der sollte jeweils am letzten Donnerstag des Mo-

Quickjoy

Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC



SV 127 Top-Star

Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion



SV 128 Megaboard

mit 2 Stoppuhren
10 Microschaltern
und slow-motion



SV 401 SG Fighter

für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielfreude

SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



Quickjoy

...natürlich von Jöllenbeck

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften.

nats zwischen 18.05 und 20.00 Uhr SDR 3 aufdrehen. Zu dieser Zeit wird dort nämlich **SDR 3-Point** gesendet, wo man regelmäßig über die besten Computerspiele des Monats berichtet und feierlich den "Flop des Monats" kürt. Das Erfrischende an dieser Sendung ist die Tatsache, daß hier ausnahmsweise über "normale" Computerspiele und nicht — wie bislang üblich — über neonazistische oder pornografische Auswüchse geplaudert wird. Autor dieser Reihe ist der zwanzigjährige Daniel Abbou, dessen Lieblingsspiele ihr auf den Hitparadenseiten nachlesen könnt. Dort verlosen wir auch in Zusammenarbeit mit dem SDR einen brandneuen Amiga 500. mg

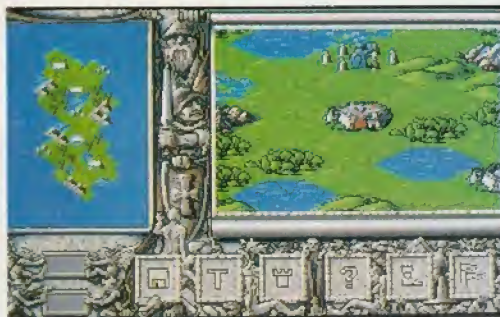
Zauber-Zoff

Die französische Software-schmiede Ubi-Soft hat ein neues Strategiespiel mit Actioneinschlag in der Mache. Zwei Profizauberer kommen sich bei **Magic Land** ziemlich ins Gehege. Mit den entscheidenden Zaubersprüchen ho-



Weniger Grübeln, mehr Action bei Switchblade 2 (ST)

len sich die beiden Kontrahenten ihre Vasallen herbei, die dann ihrerseits aufeinander losgehen. Über 200 Landschaften sollen für Abwechslung auf dem Schlachtfeld sorgen. Jeder Spieler (bis zu zwei dürfen ran) hat die Kontrolle über bis zu 1600 Charaktere, jeder davon mit seinen speziellen Eigenschaften gesegnet, die die Zauberer dann verheizen. **Magic Land** soll im Frühjahr für Amiga- und MS-DOS-Computer zum Preis von ca. 90 Mark erscheinen. mg



Ubi-Soft veröffentlicht in Kürze Magic Land (Amiga)



Magic Land ist eine interessante Mischung aus Strategie und Action

Fortsetzung folgt

Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, greift man einfach auf ältere Spiele zurück und bastelt eine Fortset-

zung. So geschehen bei Gremilin, die gerade **Switchblade 2** in der Mache haben.

Der Nachfolger des Geschicklichkeitsspiels soll sich deutlich vom ersten Teil abheben. Sechs Levels, jeder davon einhundert Bildschirme groß, sind zu zu bewältigen. Das Extrawaffenarsenal wurde für diese Herausforderung reichlich aufgestockt: Dank Maschinenpistolen, Flammenwerfern, Shurikans und Lasernarren muß sich der Held vor den zahlreichen Aliens nicht fürchten.

Es hat den Anschein, daß die Fortsetzung weit actionlastiger und weniger tüftelbetont ausgelegt ist als das Vorbild. Der zweite Teil wird übrigens nicht von Core Design (von ihnen stammt das prima spielbare Original), sondern vom "Venus"-Macher George Allen programmiert. Erscheinen soll **Switchblade 2** im April für Amiga und ST, andere Versionen sind laut Gremilin vorläufig nicht geplant. mg



Ob Flammenwerfer, Doppelschuß oder Lasersäbel: Bei **Switchblade 2** dominiert die Action (ST)

Letzte Meldung

■ Microprose hat den im Golf stationierten **US-Soldaten** einen "F-15 Strike Eagle"-Spielautomaten (inklusive Golf-Szenario) zur Verfügung gestellt.

■ Elite veröffentlicht in diesen Tagen den "Bomb Jack"-Nachfolger "Mighty Bomb Jack" für alle gängigen Computer.

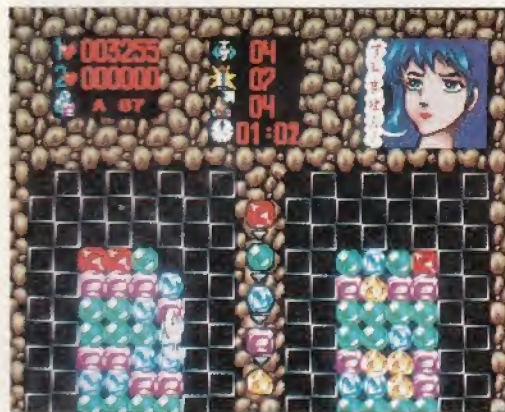
■ U.S. Gold entwickelt die Computerversionen von dem Shinobi-Nachfolger "Shadow Dancer".

Diamanten- fieber

Viele bunte Edelsteine müssen durch fröhliches Anklicken verändert oder beseitigt werden, bis die verbliebenen Klötzchen in einem genau vorgegebenen Muster angeordnet sind. Beim neuesten Spiel des japanophilen Kaiko-Teams handelt es sich um ein weiteres kniffliges "Denk'n"

Klick"-Spielchen. Bei Gem'x lassen sich die Edelsteine nur in ihrer Farbe verändern. Anhand einer Skala werden angeklickte Steine um zwei Farbstufen herabgesetzt, umliegende um jeweils eine. Wird ein Stein erniedrigt, der sich schon auf einer der beiden untersten Stufen befindet, implodiert er.

Trotz des geteilten Bildschirms knobelt der Spieler alleine gegen das knackige Zeitlimit. Gem'x erscheint voraussichtlich in diesen Tagen für den Amiga. *wi*



Rechts ist das Vorgabemuster, links Euer Arbeitsfeld (Amiga)

Rollerball

Bei der Schweizer Firma Linel erscheint in diesen Wochen ein neues Geschicklichkeitsspiel für den Amiga. In der Strategiemixtur Tilt müßt Ihr ein Stahlkugelchen möglichst störungsfrei durch ein verzweigtes Labyrinth steuern. Mit dem Cursor könnt Ihr ein-

zelne Bahnabschnitte austauschen und so Sackgassen vermeiden. Magnete, Öllachen und Kugelfallen sorgen für weitere Verwirrung. Wenn Euer Ball über einen Bodenschalter rollt, schließen sich unversehens Durchgänge, und andere Abschnitte der Bahn werden frei. Nicht gerade das allerneueste Spielprinzip, aber dank witziger Extras sehenswert. *vv*



Linel's neue Tüftelei Tilt (Amiga)

TOP SEGA Mega-Drive Games

Mehr Spiel(e)
für's Geld!
Wie ?

einfach anrufen:

OCP
GAMESHOP

Südring 29
8401 Alteglofsheim
Tel.: 0 94 53 / 12 95



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1 MB

DM 99,—

(abschaltbar - einfach einstecken)

DM 111,—

(abschaltbar/inkl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 177,—

(3,5" extern abschaltbar, Erweiterungsport, -Slim-Line)

DM 166,—

(3,5" intern / A500 - einfach einsetzen)

DM 155,—

(3,5" intern / A2000 - einfach einsetzen)

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)

— (deutsche Version) — DM 444,—

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST IBM

DM 69,90 DM 89,90

Battle Command Knights of the Sky

Cadaver Lightspeed

Great Courts 2 The Savage Empire

M1 Tank Platoon Wing Commander

Magpul Island

Powermancer DM 79,90

Wolfpack Silent Service II

C-64 weiterhin im Programm

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM

Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Weibert 1

Mo-Fr 10-14 Uhr / 17-20 Uhr

Sa 9-12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

DIE SENSATION IN MANNHEIM

WIR

VERLEIHEN SOFTWARE

AB DM 5,- PRO TAG

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA • IBM-KOMPATIBLE • GAME BOY
- ATARI ST • COMMODORE C 64 • PC-ENGINE

GROSSER DEMO-WETTBEWERB

1. PREIS: Software nach Wahl im Werte von 500,— DM

2. PREIS: Software nach Wahl im Werte von 300,— DM

3. PREIS: Software nach Wahl im Werte von 100,— DM

für das beste Demo. Hacker, Cracker und alle anderen erfragen bitte die Teilnahmebedingungen telefonisch.

SOFTWARE-CORNER

Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

Öffnungszeiten: Montag-Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr - Mittwoch geschlossen!



SOFTWARE REBELLEN

Die Bitmap Brothers gehören zu den wenigen Spieleentwicklern, die es geschafft haben, aus der Programmierer-Anonymität auszubrechen. Zusammen mit Bullfrog (die "Populous"-Macher) und dem Grafitgold-Team um Andrew Braybrook gehören sie zu den bekanntesten Leuten in der englischen Computerspielszene. Der ausschlaggebende Grund dafür sind zweifelsohne ihre famosen Spiele. Von "Xenon" über "Speedball" bis hin zum aktuellen Hit "Cadaver" lieferten sie grafisch wie spielerisch exquisite Programme ab. Trotz der steilen Karriere war für das kreative Team lange nicht alles eitel Sonnenschein. Mit zunehmendem Erfolg fanden sie an ihrer Stellung als "Abhängige von profituhngriegen Softwarehäusern" immer weniger Gefallen. Sie sahen es nicht länger ein, daß die Firmen sowohl den Ruhm als auch das meiste Geld kassierten. Um aus diesem Teufelskreislauf auszubrechen, haben sie sich entschlossen, eine eigene Softwarefirma zu gründen. Da man dazu allerdings eine ganze Menge Geld braucht, hat man sich mit der unabhängigen Schallplattenfirma "Rhythm King Records" zusammengetan, die auch das Marketing übernimmt. Als symbolträchtiger Name wurde "Renegade" (auf Deutsch: die Abtrünnigen) gewählt.

Renegade will sich in zwei Punkten wesentlich von anderen Softwarehäusern abheben. Einerseits werden die Entwickler und nicht die Firma in der Vordergrund gestellt. Eric Matthews, Mit-Chef der Bitmaps: "Man kauft eine Platte nicht deshalb, weil sie von Ario-

la herausgegeben wird, sondern weil man die Songs der Gruppe mag." Dasselbe streben die Bitmap Brothers auf dem Spielesektor an. Auf den Packungen werden groß und deutlich die Namen der Programmierer, Grafiker und Musiker zu lesen sein. Außerdem will Renegade auch in finanziellen Dingen gerechter arbeiten. So sollen die Gewinne

Die Bitmap Brothers haben mit ihrer eigenen Softwarefirma Renegade ungewohnte Wege eingeschlagen. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen und beschnuppern ihre beiden Spieleneuheiten.



Mark Coleman hat die wunderschönen Grafiken von Gods gezeichnet (Atari ST)

(nach Abzug der Material- und einiger Unkosten) brüderlich 50:50 zwischen Firma und Programmiererteam geteilt werden. Auf Wunsch unterstützt man die Programmierer sogar mit monatlichen Zahlungen bis zur

Fertigstellung des Spiels. Nachdem sich dies in Insiderkreisen herumgesprochen hatte, erhielt man bereits Anfragen von prominenten Programmiererteams, ob denn Renegade nicht ihr neues Spiel

veröffentlichen wolle. Das Erstlingswerk der Bitmap Brothers, das unter dem Renegade-Label erscheint, beschäftigt sich mit dem griechischen Edelhelden Herkules. In Gods muß unser altertümlicher Mus-



Die Grafik von Magic Pockets erinnert in manchen Situationen (dank witziger Animationen des Bitmap Kids) an Zeichentrickfilme (Atari ST)



Eric Matthews von den Bitmap Brothers erklärt sein neues Spiel



Die Monster bei Gods sind weitaus intelligenter, als man denkt



Trotz Hosentaschenformat groß: die Levels von Magic Pockets

kelprotz vier Aufgaben lösen, um sich von dem Fluch der Untergötter Juno und Eurystheus zu befreien; nur so wird er als Unsterblicher in das Pantheon der Göttergilde aufgenommen. Da guter Ruf verpflichtet, haben die Bitmap Brothers ihr in acht Richtungen scrollendes Action-Adventure mit einigen Besonderheiten ausgestattet. So ist z.B. unser Weg durch die vier Level nicht genau festgelegt; vielmehr bleibt es den taktischen Erwägungen des Spielers überlassen, ob Herkules möglichst schnell die Gänge und Plattformen bewältigt, oder ob er in aller Ruhe nach verborgenen Extras und Schätzen Ausschau hält. Je nach Vorgehensweise ändert sich der weitere Verlauf des Spiels. So werden geheime Bereiche von Gods erst zugänglich, wenn Herkules bestimmte Abschnitte in einer vorgegebenen Zeit schafft.

Als weiteren spielerischen Leckerbissen hat Programmierer Steve Tall alle Gegner mit einer Art künstlicher Intelligenz versehen. Jedes auftauchende Monster verfügt über Moral, Aggressivität, Geschwindigkeits- und Beweglichkeitswerte. Ist Herkules z.B. schon stark geschwächt, kann es passieren, daß ansonsten feige Monster zum Angriff übergehen. Andere Finsterlinge sind besonders scharf auf Edelsteine und Goldmünzen. Winkt ein besonders dicker Klunker, dann tappen diese raubgierigen Burschen schon mal in Fallen, die für unseren Helden bestimmt waren.

Von gewohnt hoher Qualität sind die Grafiken von Mark Coleman, der schon bei "Speedball" und "Xenon II" für ein gepflegtes Erscheinungsbild sorgte. Mit viel Liebe zum Detail zaubert er Tempel, Straßen und Labyrinth einer Stadt des Altertums auf dem Bildschirm. In der Welt von Gods kann es schon einmal passieren, daß sich ein friedlicher, steinerer

Wasserspeier unversehens in ein mordlüsternes, geflügeltes Ungeheuer verwandelt. Wehe dem Helden, der dann nicht über ein magisches Schwert verfügt. Überall sind geheimnisvolle Schalter versteckt, Türen führen in andere Stockwerke und zahllose Schätze und Extras warten auf uns. Wenn alles glattgeht, wird Gods im Frühjahr für Amiga, ST und MS-DOS-Computer erscheinen.

Wie eine Parodie auf unzählige Jump'n Run-Spiele wirkt "Magic Pockets", das zweite neue Spiel der Bitmap Brothers. Held der Geschichte ist das Bitmap Kid, ein kleiner Bursche mit magischen Hosentaschen, die niemals voll werden. Unglücklicherweise sind ein paar seiner Lieblingsspielzeuge in den unergründlichen Tiefen seiner Taschen verschwunden, was unserem Bitmap Kid natürlich keine Ruhe läßt. Durch ein tragbares Schwarzes Loch taucht er in das magische Königreich seiner Hosentaschen und macht sich auf die beschwerliche Suche nach seinem Spielzeug. Bevor unser Freund alles wieder eingesammelt hat, müssen natürlich eine ganze Menge unangenehmer Gesellen aus dem Weg geräumt werden. Der flinke Kleine hüpft auf der in alle Richtungen scrollenden Spielfläche umher und ballert, was das Zeug hält. In magischen Hosentaschen hantiert man allerdings nicht mit Gewehren oder Schwertern, sondern bedient sich wirblicher Tornados, eisiger Eisstürme, kitschiger Blitze, Wasserpistolen und Boxhandschuhen, um den Bösewichtern ans Leder zu gehen. Am Ende jedes Levels wartet ein kleines Geschicklichkeitsspiel auf Euch. Auch bei Magic Pockets ist wieder Mark Coleman für die witzigen Grafiken verantwortlich. Wie Gods wird auch Magic Pockets im Frühjahr für alle gängigen 16-Bit-Computer erscheinen.

vw/mg

Roger Wilco and the Time Rippers" ist der vierte Teil der "Space Quest"-Saga, in dem wieder einmal das Science-fiction-Genre liebevoll auf die Schippe genommen wird.

Die Geschichte...

...klingt etwas verwirrend: Nach seinem Besuch auf der Erde ("Space Quest III" endete dort) macht sich Roger auf, um in einer intergalaktischen Bar gemütlich einen Drink zu schlabbern. Dort gibt's prompt Ärger: Kaum betritt Roger das Etablissement, wird er von der "Sequel Police" (Fortsetzungspolizei) attackiert — er hat keinen blassen Dunst, warum. Erst später im Spiel findet Roger heraus, daß die Polizei aus dem Adventure Space Quest XXII stammt — aus seiner fernen Zukunft also.

Roger sprintet aus der Bar und flieht durch ein Zeitloch, das sich netterweise genau jetzt öffnet. Es entführt den



Es wird nicht mehr wie bei alten Sierra-Adventures umgeblendet, sondern kräftig gescrollt (VGA/MS-DOS)

SPACE QUEST



Wer kann's nur sein?

Spieler an insgesamt 90 Orte und mehrere Zeitzonen. Dort wird man auch die Leather-Godesses-Parodie "The Latex Babes of Astros" treffen — in Space-Quest-Fortsetzungen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Die Musik...

...stammt diesmal nicht von Bob Siebenberg, sondern wurde bei Sierra komponiert. Wie üblich werden neben dem PC-Piepser auch Adlib-, Soundblaster- und Roland-Musikkar-



Man sieht: Die "Two Guys from Andromeda" sind in Höchstform.

ten unterstützt. "Wir haben uns diesmal besondere Mühe mit der Musik und den Effekten gegeben", meint Programmierer Scott Murphy. "die Titelmusik ist immer noch mein Lieblingsstück. Manchmal erlaube ich mich dabei, wie ich sie stundenlang summe. Wie ich solche Ohrwürmer hasse!"

Das System...

...wird Space Quest IV komplett icongesteuert sein. Der Spieler fährt mit dem Cursor (Maus/Tastatur/Joystick) an den oberen Rand des Bild-

spielt, dann auf Videoband aufgezeichnet und Bild für Bild in den Computer übertragen. Um den Unterschied zwischen der Exstrichgrafik zu verdeutlichen, entführen Marc und Scott den Spieler für kurze Zeit in Space Quest I — mit Strichmännchen und Blockgrafik übelster Art. Dort wird Roger auch auf die "Monochrome Boys" treffen: fiese, sture Wesen, die keine 256 Farben mögen...

Das Adventure...

...wird in einer deutschen



Ihr solltet erst einmal die anderen Grafiken sehen (VGA/MS-DOS)

schirms. Darauf erscheint eine Leiste mit zehn Icons: Gehen, Schauen, Riechen, Schmecken, Reden, Options, Inventory, Laden, Speichern, Manipulieren/Benutzen.

Die Grafik...

...wurde von Marc Crowes Künstlerhand auf Papier gezeichnet, dann digitalisiert, ein wenig nachbearbeitet und dann ins Spiel übertragen.

Die Animationen wurden zuerst vor echten Menschen ge-

Fassung erscheinen. Wer es lieber im englischen Original spielen möchte, schaltet per Knopfdruck zwischen deutscher und englischer Sprache um. Um Space Quest IV zu spielen, braucht man einen MS-DOS-AT mit mindestens 640 KByte RAM, einer EGA- oder VGA-Karte und einer Geschwindigkeit von 12 MHz. Eine Amiga- und CDTV-Version ist geplant, andere lassen auf sich warten.

THE 25TH CENTURY™

BUCK ROGERS™

COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION
COMPUTER ROLLENSPIEL TEIL I

Fliege in die Zukunft mit einem völlig neuem Rollenspiel von SSL. Erstelle ein Team aus Kampflern, Dieben, Piloten und Ärzten und unterstütze Buck Rogers und seine Rebellen in ihrem Kampf des Sonnensystems von einer mächtigen Gewaltherrschaft zu befreien.

COUNTDOWN TO DOOMSDAY benutzt eine speziell erweiterte Version des preisgekrönten AD&D Fantasy Rollenspiel Systems von SSL, welches Ihnen 40-100 Stunden Spaß und Unterhaltung bietet! **COUNTDOWN TO DOOMSDAY**, Die neue Science Fiction Rollenspielszene von SSL komplett in Deutsch (PC/Amiga).

Erhältlich für:
IBM PC
Amiga
684 C128

TSR Inc.



Familienhaft by Softgold,
Vertrieb: Deutschland: Rushware,
Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Extra Bonus, and XXV are trademarks used under license from the Dillie Family Trust. ©1990 The Dillie Family Trust. ©1990 Strategic Simulations, Inc. ©1990 TSR, Inc. All rights reserved. AD&D and the TSR logo are trademarks owned by and used under license from TSR Inc.

SSL

KOMPLETT
für PC
und Amiga
IN DEUTSCH

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

THE RETURN OF MEDUSA



Frohe Kunde für alle Strategiespieler:
In "Rings of Medusa II" verlassen wir die Fantasy-Lande und nehmen den Kampf gegen das Böse in einer Welt der Zukunft wieder auf.



Auf eine schöne Karte müssen wir auch in Teil zwei von Rings of Medusa nicht verzichten (Amiga)



Komfortables Automapping damit die Helden nicht verlorengehen in den Bunkern der Bösewichter (Amiga)



Das eiserne Vehikel verheißt nichts Gutes für unsere heldenmütigen Abenteurer (Amiga)

Vor gut einem Jahr überraschte uns das Softwarehaus Starbyte mit einem saftigen Fantasy-Knüller. "Rings of Medusa" war eine gelungene Mischung aus Strategie- und Handelsspiel, ganz in Deutsche und überaus komplex. Alle, die damals auf den Geschmack gekommen sind, können sich jetzt auf die Fortsetzung freuen. Haben wir im ersten Teil die Dämonenkönigin Medusa aus dem Königreich Morenor vertrieben, so heften wir uns jetzt in einer nachatomaren Welt an ihre Fersen. Die in die Anarchie abgerutschte Erde wird von marodierenden Unterweltbanden beherrscht. Wieder muß der Spieler zuerst ein kleines Heer um sich scharen und mit diesen Getreuen die Festungen der Bösewichter ausräumen. Zudem wird in jeder Stadt ein Heerführer gefangen gehalten, der mit seinen besonderen Erfahrungen eine Bereicherung der eigenen Truppe darstellt. So könnt Ihr z.B. einen erfahrenen Techniker befreien, der mit seinen besonderen Roboter umprogrammiert und zu Kämpfern für die gute Sache macht. Andere Heerführer kennen sich mit nachatomarer Zauberei aus und heilen verwundete Mitstreiter. Die finste-

re Medusa hält die Herzallerliebste des Spielers in einem Bunker gefangen, der durch diverse Türen gesichert ist. Hauptaufgabe des Spielers ist es, die zu den Türen passenden Schlüssel zu finden. Diese sind an verschiedenen Orten des Landes versteckt, die mittels eines Peilgerätes von Euch aufgespürt werden müssen. Leider arbeiten diese Empfänger nur mit den passenden Schwingungsquarzen, die die Gangster wie ihre eigenen Augäpfel hüten. Wie im ersten Teil sind auch bei Rings of Medusa II einige unbekannte Inseln auf den Ozeanen versteckt, die der Spieler entdecken muß und die in den meisten Fällen von blutrünstigen Piraten bewacht werden. Um Euch die nötige Ausrüstung zu beschaffen, könnt Ihr Handel treiben, an der Bank mit Aktien spekulieren, im Spielcasino Euer Glück versuchen oder Räuberbanden das gestohlene Bargeld abjagen. Mit den nötigen Finanzmitteln könnt Ihr Euch dann eine leistungsfähige Truppe zusammenstellen.

Rings of Medusa II wird zuerst für den Amiga erscheinen. Umsetzungen für die anderen Computer sind in Vorbereitung. VW

VON DER WILDEN VERGANGENHEIT
BIS IN DIE ATOMARE ZUKUNFT...

ENTDECKEN SIE NEUE WELTEN MIT U.S.GOLD

"Spielerische Feinheiten lassen Tunnels & Trolls zu einem wunderbaren Fantasy-Genuss werden." Michael Hengst
Power Play MS/PC - Dos Kompatibel (CGA, EGA & Tandy 16) (Benötigt Mindestens 640K Ram)

AS/486/1280k/20MB/MS-DOS/PC
Kompatibel (CGA, EGA & Tandy)



Die Rollenspielklassiker Dungeons & Trolls
Dungeons - Level mit gigantischen
Atmosphäre - Eva Hengst

16/320k/20MB/MS-DOS/PC
Kompatibel (CGA, EGA & Tandy)



Ein seltsames Fantasy - Rollenspiel um
Mächtige Monster, Macht und Magie.
Michael Hengst, Happy Computer

Amiga/MS/PC - Dos Kompatibel
CGA, EGA & Tandy



Die straffen Zuhilfenahme, die
virtuell unendliche Grafik und die schon
Sonderausgaben erhalten zu immer
neueren Höhen.
Michael Hengst, Happy Computer

MS-DOS/1280k/20MB/MS-DOS/PC
Kompatibel (CGA, EGA & Tandy)



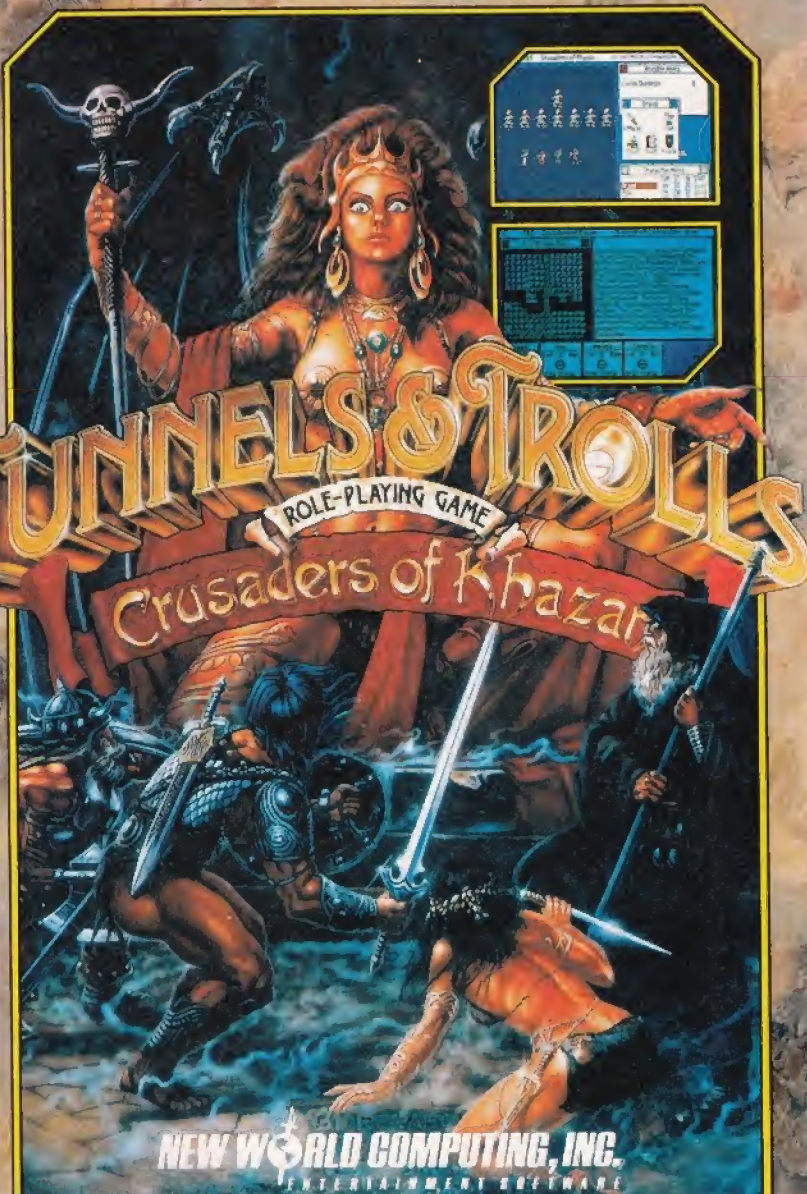
Strategie für Rollenspieler - der perfekte
Einstieg! Eva Hengst, ANM

Die Screenshots zeigen nur die Illustrationen des Spiels
und integrieren nicht unbedingt die
Bildschirmgrafik, da diese je nach Rechner in
Qualität und Erscheinung unterschiedlich ist.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX
Tel.: 021 625 3366, (London)



© 1990 New World Computing, Inc.



NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

CHART

COMPUTER SPIELE



TITEL	HERSTELLER
1. Out Run	Kixx
2. Guardian Angel	Code Masters
3. Target Renegade	Hit Squad
4. Jaws	Alternative
5. Quattro Adventure	Code Masters
6. Quattro Super Hits	Code Masters
7. Quattro Combat	Code Masters
8. Run the Gauntlet	Hit Squad
9. Track Suit Manager	Hi-Tec
10. Rastan	Hit Squad



TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2. Railroad Tycoon	Microprose
3. King's Quest V	Sierra
4. Links	Access
5. Ultima VI	Origin
6. Covert Action	Microprose
7. Buck Rogers	SSI
8. Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9. Silent Service II	Microprose
10. Quest for Glory II	Sierra

VIDEO SPIELE



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
2. Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
3. Rockman III	Nintendo	Capcom
4. SD Gundam	Game Boy	Bandai
5. Super Monaco GP	Game Gear	Sega
6. Downtown	Nintendo	Technos
7. Doraemon	Nintendo	Epoc
8. Columns	Game Gear	Sega
9. Super Monaco GP	Mega Drive	Sega
10. Tetris	Game Boy	Nintendo



TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2. Action Football	Nintendo	Tecmo
3. Teenage Turtles	Nintendo	Konami
4. Tetris	Game Boy	Nintendo
5. Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
6. Tetris	Nintendo	Nintendo
7. Final Fantasy	Nintendo	Square
8. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9. Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
10. Crystalis	Nintendo	SNK

SPIELAUTOMATEN

(Japan)

TITEL	HERSTELLER
1. Final Lap II	Namco
2. Supercar Monaco Grand Prix	Sega
3. Beastbusters	SNK
4. Raiden	Tecmo
5. Tetris	Sega

(USA)

TITEL	HERSTELLER
1. Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2. Pit Fighter	Atari Games
3. Race Drivin'	Atari Games
4. Smash TV	Williams
5. Final Fight	Capcom

(Deutschland)

TITEL	HERSTELLER
1. Race Drivin'	Atari Games
2. Carrier Airwing	Capcom
3. Super Pang	Mitchell
4. G-Loc	Sega
5. Gal's Panic	Irem

LESER-HIT

TITEL	
1. (1) Pirates	
2. (3) Populous	
3. (2) Indiana Jones and the last Crusade	
4. (8) Kick Off II	
5. (5) Sim City	
6. (15) Wings	
7. (7) Zak McKracken	
8. (6) Turrican	
9. (11) Their finest Hour	
10. (—) Ultima VI	
11. (—) Klax	
12. (4) Dungeon Master	
13. (—) Wing Commander	
14. (10) Rainbow Islands	
15. (17) Cadaver	
16. (—) Railroad	
17. (19) Microprose Soccer	
18. (—) Powermonger	
19. (16) Champions of Krynn	
20. (—) Oil Imperium	

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Amiga 500, der uns freundlicherweise vom SDR-3-Hörfunk zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis:
ein Amiga 500

Die Gewinner von Ausgabe 1

Das Mega Drive hat gewonnen: Michael Janku aus Litschau. Je ein Spiel geht an Ingolf Jung aus Speisheim, Marc Polman aus NL-Klimmen, Andreas Rottwinkel aus Ostbeuren, Mark Schweppe aus Westerstede, Alexander Wuermeling aus Soest.

PARADE

HERSTELLER

WIE LANGE DABEI

Microprose	39. Monat
Electronic Arts	20. Monat
Lucasfilm Games	15. Monat
Anco	5. Monat
Maxis	14. Monat
Cinemaware	2. Monat
Lucasfilm Games	28. Monat
Rainbow Arts	6. Monat
Lucasfilm Games	12. Monat
Origin	5. Monat
Domark	4. Monat
FTL	28. Monat
Origin	1. Monat
Ocean	9. Monat
Imageworks	2. Monat
Tycoon	1. Monat
Microprose	24. Monat
Electronic Arts	1. Monat
SSI	6. Monat
Reline	12. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Kick Off II
3. Wings
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

Atari ST

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Populous
4. Sim City
5. Turrican

C 64

1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Turrican
4. Microprose Soccer
5. Sim City

MS-DOS

1. Ultima VI
2. Populous
3. Wing Commander
4. Indiana Jones Adv.
5. Pirates

PC-Engine

1. Aero Blasters
2. Afterburner
3. Devil Crush
4. Son Son II
5. Legendary Axe II

Mega Drive

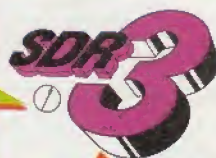
1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Strider
4. Phantasy Star II
5. Herzog II

Sega Master

1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Ultima IV
4. Psycho Fox
5. Golvellius

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario II
3. Life Force
4. Faxanadu
5. Teenage Turtles



HÖRER HITS

1. Tetris
Mirrorsoli
2. Leisure Suit Larry III
Sierra
3. Kick Off II
Anco
4. Populous
Electronic Arts
5. Block-Out
Rainbow Arts
6. Player Manager
Anco
7. Sim City
Maxis
8. Loom
Lucasfilm Games
9. Wings
Cinemaware
10. Bubble Bobble
Firebird

Einsame INSEL

Sim City
Indiana Jones (Adventure)
Ghosts 'n Goblins
F16 Falcon
Signum II



Daniel Abbou, Autor der Computerspieltips bei SDR 3, spielt auch privat sehr gerne



AN DEN SÜDÖSTLICHEN RAND MÜNCHENS GE-SCHNIEGT LIEGT DER IDYLISCHE VORORT HAAR, WELCHER DIE HEIMSTÄTTE DES VERLAGES MARKT & TECHNIK IST...

SKANDAL !!! ENTHÜLLUNG !!! SENSATION !!!

DIE POWERPLAY PAPIERE



PASSEND ZUM EINJÄHRIGEN JUBILÄUM DER FACHZEITSCHRIFT "POWER PLAY" GELANGTEN SENSATIONELLE DOKUMENTE AN DIE ÖFFENTLICHKEIT. DIESE PAPIERE UND BILDER BELEGEN, WIE DER STRENG GEHEIME ARBEITSABLAUF IN DIESER REDAKTION WIRKLICH AUSSIEHT. WIR BEKENNEN UNS ZU DIESEN ENTHÜLLUNGEN UND WOLLEN SIE EUCH DESHALB NICHT VORENTHALTEN.



HINTER DIESEN MAUERN WERKELN DIE TAPFEREN MITSTREITER DES POWER-PLAY-TEAMS MONAT FÜR MONAT AN EINER NEUEN AUSGABE DIESES MAGAZINS.



DER TYPISCHE ALLTAG BEGINNT HIERKAUM IST DIE SONNE AUFGANGEN - UM SIEBEN UHR MORGENS! SCHON BALD BRODELN DIE REDAKTIONSRÄUME VOR HEFTIGKEIT UND DYNAMIK.



8 UHR... 9 UHR...

10 UHR!



MORGEN

GRRR!

WUNDERGAPPE

NA ENDLICH!!



HIERMIT ERKLÄRE ICH DAS MEETING ZUM THEMA "REORGANISATION DES BILD-ARCHIVS" FÜR ERÖFFNET.



KONFERENZEN ÜBER WICHTIGE, AKTUELLE EREIGNISSE GEHÖREN ZUM REDAKTIONSDAILY, AUFMERKSAM UND VOLLER EIFER ENGAGIEREN SICH DIE MITARBEITER BEI JEDER DISKUSSION.

IRGENDWELCHE FRAGEN?



MUR NICHT HETZEN... EILE MIT WEILE

EINEN WESENTLICHEN ANTEIL AN DER ARBEITSZEIT DER REDAKTEURE HAT DAS SCHREIBEN DER ARTIKEL...



IN DIESER SPIELZEUG FABRIK GEHT ES DRUNTER UND DRÜBER

Haben Sie genug vom ewig gleichen Arbeitstag? Dann bewerben Sie sich doch mal zur Nacht-Schicht bei Industrial Might and Logic. Und übernehmen Sie das Kommando über die verrückteste Spielzeug-Maschine, die Sie sich vorstellen können.

Hier bauen Sie sich einen eigenen R2D2.™

Oder Luke Skywalker, Indiana Jones™ oder gar Zak McKracken™: Junior-Puppen ihrer Lieblings-Stars von Lucasfilm. Aber passen Sie auf, daß Sie nichts falsch machen. Sonst könnte man Ihnen den überartigen Bonus wieder streichen.

Für jede Acht-Stunden-Schicht brauchen Sie nur ein paar Minuten. Aber je besser

Sie werden, desto komplizierter wird's. Ungeziefer, Rechtsanwälte und nicht zuletzt die Maschine selbst werden Sie ganz schön in Atem halten.

• Recycling ist Trumpf: Aus Abfall wird Spielzeug, wenn Sie einen klaren Kopf behalten.

• Ein falscher Dreh an der Farbtafel und R2D2 wird rot vor Scham oder ungesund grün.

• Ein Klecks Kleber, ein Hammerhieb - das Spielzeug ist fertig!

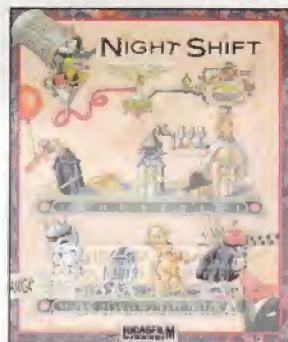
• Die automatische Qualitäts-Kontrolle werden Sie sicher nicht brauchen, denn Sie machen ja keine Fehler, oder?

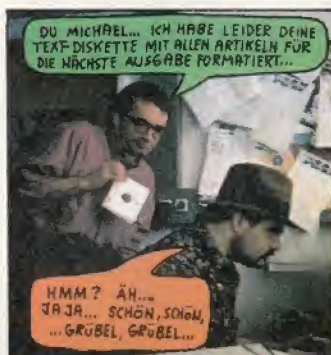
• Einpacken, Verschicken, Geld verdienen - nichts einfacher als das.

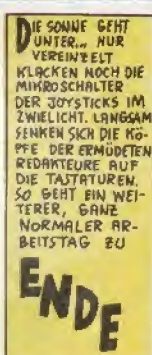
**LUCASFILM™
GAMES**

A DIVISION OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY

Night Shift gibt es bei Ihrem Software-Händler für MS-DOS, Amiga, Atari ST und C 64. Im Vertrieb von Rushware (Deutschland), Karasoft (Österreich), Thali AG (Schweiz).
™ und ©1990 LucasArts Entertainment Company. Published by Softgold.
Darth Vader and Indiana Jones are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.







THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of
Medusa . . .



. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

MIG 29 Fulcrum

Computerpiloten mußten sich bisher meist mit Kriegsgeräten der Nato begnügen, wenn sie den Luftraum im Monitor unsicher machen wollten. Dank Domarks "MIG 29" können wir jetzt hautnah die Sorgen und Nöte eines sowjetischen Kampfpiloten nachempfinden. Eine Erfahrung, die man sich nicht entgehen lassen sollte, denn die MIG 29 ist ein ganz erstaunlicher Vogel. Besonders in Sachen Manövrierbarkeit und Steigleistung sucht sie ihresgleichen. Bevor Ihr jedoch den russischen Luftraum unsicher macht, solltet Ihr in einem Trainingsszenario Eure Luftkampffähigkeiten steigern. Seht Ihr ausreichend vorbereitet, dürft Ihr in fünf Szenarios, die jeweils drei Einzelauf-

träge einschließen, Euren Mann/Frau stehen. Ihr geht in der Arktis auf die Suche nach einem verschollenen U-Boot, liefert Euch heiße Luftkämpfe mit chinesischen Maschinen, bekämpft Terroristen, jagt Ölplattformen in die Luft und zerstört ein Atomkraftwerk. Spätere Szenarios sind Euch allerdings erst zugänglich, wenn Eure Einordnung als Pilot einen bestimmten Rang erreicht hat.

Besonders auffällig ist die eigentümliche Instrumentierung: Russische Piloten arbeiten mit einem anderen künstlichen Horizont und müssen sich mit einem kleineren HUD begnügen. Dieses Manko wird aber durch die enorme Wendigkeit der Maschine (beson-

MIG 29 ist genau das Richtige für Hobbypiloten, die es mit der Detailtreue und dem Realismus nicht ganz so genau nehmen: MIG-29 spielt sich wie das russische Pendant zum "Interceptor". Der sowjetische Kampffluger läßt sich wunderbar leicht steuern, die 3-D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fluggefühl. Auch sind sechs verschiedene Missionen nicht gerade üppig, aber dank ausgefuchster

Gut!



Gegner hat der Simulationsneuling daran eine ganze Weile zu knabbern. Leider hapert es bei der Realitätsnähe der MIG 29 etwas. Es mag ja sein, daß die MIG nicht dem technischen Standard eines westlichen Kampfflugers entspricht, aber daß dieser Vogel z.B. mit angezogenen Radbremsen von der Startbahn abhebt, halte ich für ausgeschlossen. Wer Wert auf Realitätsnähe und Missionsvielfalt legt, ist beim "F-16 Falcon" deutlich besser aufgehoben.



Unsere MIG von außen betrachtet (MS-DOS/VGA)

Simulationsveteranen, die durch die harte Schule der "F-16 Falcon" gegangen sind, werden MIG 29 Fulcrum zum Frühstück verspeisen. Die sechs Missionen bieten dem ambitionierten Piloten auf Dauer zu wenig Herausforderungen. Dagegen ist der russische Vogel für Einsteiger und Gelegenheitspiloten genau das Richtige. Die Steuerung mit Tastatur, Joystick oder Maus ist unkompliziert, der Schwierig-

Gut!



keitsgrad angenehm moderat, die Missionen übersichtlich und die Grafik schnell genug, um das rechte Fluggefühl aufkommen zu lassen. Zum positiven Gesamteindruck trägt auch das farbig bebilderte Handbuch bei, das dem Spiel beiliegt. Wer eine nicht zu anspruchsvolle Simulation sucht und dabei trotzdem nicht auf spielerische Feinheiten verzichten möchte, ist in der MIG 29 gut aufgehoben.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Domark, Zirk-Preis: 110 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 58% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 64%

Grafik: 63% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



ders im Luftkampf) mehr als wettgemacht. Sonst ist im Cockpit alles vorhanden, was einen aufstrebenden Piloten in der Sowjetarmee glücklich macht. Ausgerüstet ist Euer Maschinchen mit der besten Waffentechnologie, die die marode am Boden liegende kommunistische Rüstungsindustrie hergibt: einer 23-mm-Kanone, Luft-Luft-Raketen mit Infrarot-Suchkopf und AA-7-Luft-Boden-Raketen. Um Euch die Orientierung zu erleichtern, stehen die unterschiedlichsten Perspektiven zur Verfügung, inklusive Missile-View und Sicht aus dem Tower. ww

◀ Russischer Winter und spartanische Instrumente: das Cockpit der MIG 29 (Amiga)



Ein Feind im Visier unseres U-Bootes (MS-DOS/VGA)



Nichts Neues am digitalen Himmel (MS-DOS/VGA)

HALBE FAHRT VORAUSS

Das Boot

Wer von uns erinnert sich nicht an das abendfüllende Unterwasserdrama "Das Boot" im deutschen Fernsehen. Millionen gingen zusammen mit Jürgen Prochnow und Herbert Grönemeyer auf Tauchstation. Die amerikanische Firma Three Sixty hat das nasse Epos für Computer umgesetzt. Aus drei U-Boottypen dürft ihr Euren Traumkahn aussuchen. Verschiedene Einsatzgebiete ab dem Kriegsjahr 1941, drei Schwierigkeitsgrade und unterschiedliche Torpedotypen stehen ebenfalls zur Wahl.

Wer will, darf vor dem Auslaufen den gewissenhaften Einsatz von Torpedo, Bordkanone und Fliegerabwehr in Ruhe trainieren. Im U-Boot wird zwischen den einzelnen Stationen (Brücke, Maschinenraum und Torpedostation) bei Bedarf umgeschaltet. Neben der Außenansicht (U-Boot und Feinde in ausgefüllter 3-D-Grafik) könnt ihr das Szenario noch aus dem Blickwinkel der Bordkanonen und durchs Periskop betrachten. Eine spezielle Unterwasseransicht des Bootes hilft Euch beim Ausweichen vor Wasserbomben. mh

Leise piept einem beim Start die Adaption der Filmmusik entgegen. Erinnerungen an den packenden U-Bootstreifen werden wach und lassen die Vorfreude auf ein tolles Simulationsvergnügen steigen. Die anfänglich hohe Erwartung scheint durch die Vielzahl der angebotenen Spieloptionen durchaus

Gehört so



erfüllt zu werden. Wenn man sich aber erstmal auf hoher See befindet, macht sich schnell Ernüchterung breit. Lieblose und detailarme 3-D-Grafik sowie umständliche Bedienung sorgen nicht gerade für optimales Unterwasser-Feeling. Das Boot bietet auf Dauer nicht mehr als mittelmäßige Unterhaltung.

ser-Feeling. Das Boot bietet auf Dauer nicht mehr als mittelmäßige Unterhaltung.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 55%

Grafik: 51% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

DIGITALER BARON

Aces of the...

Nach diversen Simulationen über moderne Kampffljets, Panzer und Helikopter haben die Programmierer ihre Vorliebe für alte Doppeldecker entdeckt. "Aces of the Great War" spielt zur Zeit des ersten Weltkrieges. Ihr dürft hier auf Wunsch an Bord eines englischen, französischen oder deutschen Flugzeuges an den Luftkämpfen teilnehmen. Neben acht verschiedenen Flugzeugen lassen sich der Schwierigkeitsgrad einwählen und die Witterungsverhältnisse einstellen. Auf Knopfdruck kann das Flug-

geschehen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Wer möchte, kann via "Filmrecorder" die heißesten Gefechte aufnehmen, um sie später noch einmal zu betrachten. Wer es leid ist, am 3-D-Himmel nur gegen Computerpiloten anzutreten, kann sich mit einem Kumpel messen. Beide fliegen allerdings am gleichen Computer, der Bildschirm wird geteilt. Neben der "normalen" Fliegerei könnt ihr auch strategisch in den Weltkrieg eingreifen. Hier müßt ihr kleine Fliegerbildchen über eine Landkarte schieben. mh

Auf den ersten Blick macht Aces of the Great War dank toller Digibilder von Doppeldeckern und Piloten und einer Vielfalt von Einstelloptionen Appetit aufs Spiel. Leider kommt auf Dauer keine rechte Freude auf. Langsame 3-D-Grafik (selbst auf einem flotten AT) verhindern ein anständiges Fluggefühl. Dadurch, daß auf

Gehört so



normale Instrumentierung der Flugzeuge verzichtet wurde und wichtige Anzeigen nur auf Knopfdruck erscheinen, verhaspelt sich der Pilot recht oft im Tastengewimmel. Auch der umfangreiche Strategieteil rettet Aces of the Great War nicht über das gehobene Simulationsmaß hinaus.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Three Sixty, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 51% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

FLURSCHADEN-VEHIKEL

Battle Command

Irgendwann im 21. Jahrhundert geraten zwei nicht näher bezeichnete Länder, der "Nordstaat" und der "Südstaat", in einen kriegerischen Konflikt. Eine wichtige Waffe der Nordstaatler für brenzlige Situationen ist der Mauler-Panzer. Er kann mit vier verschiedenen Waffensystemen bestückt werden, wird dann von einem Transporthubschrauber hinter den feindlichen Linien

abgesetzt und muß hier allein ein bestimmtes Ziel angreifen (und heil zurückkommen). In insgesamt 16 Missionen, die in verschiedenen Gebieten stattfinden, steuert Ihr den Mauler-Panzer. Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge ist unterschiedlich, aber Ihr könnt selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge Ihr sie bestreitet. Zwischen den Missionen darf außerdem der Spielstand ge-

Wer bei komplizierten Panzersimulationen wie "M1 Tank Platoon" schon angesichts des 200-Seiten-Handbuchs stöhnt, ist bei Battle Command ganz gut aufgehoben. Trotz einiger Simulationszutaten ist Realtime längerwari-

Gehst so



tes Jüngstes ein 3-D-Actionspiel geworden, das an den klassischen Spielautomaten "Battle Zone" erinnert. Doch neben gezieltem Ballern ist auch Taktik gefragt: Man sucht Schleichwege, um sich am günstigsten an sein Ziel anzupirschen, läßt gegnerische Schüs-

se an Baum oder Fels verpuffen, indem man durch einen Wald oder eine Schlucht tuckert und manövriert mit blitzschnellen Wendemaßnahmen die Verfolger aus. Die Abwechslung hält sich von Mission zu Mission in Grenzen, aber die schnelle

Grafik und die gute Steuerung gleichen das in etwa wieder aus. Leichten Bedenken bei der Langzeitmotivation zum Trotz ist Battle Command ein ganz unterhaltsames Programm, das geschickt zwei populäre Spielgenres miteinander verknüpft.

STECKBRIEF

Genre: Action

Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

71%

Grafik: 72%

Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

71%

Grafik: 72%

Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

Gut!



Mit "Battle Command" gingen die Entwickler von Realtime wieder einmal auf Nummer Sicher; seit ihrem 16K-Spectrum-Erstieg "3D Tank Attack" wagten sie es nicht, das von ihnen souverän beherrschte Genre kriegerischer 3-D-Spiele zu verlassen. Ihr aktuelles Programm ist ein professionell gemachtes Panzerspiel, das den

Actionfan in Grafik, Geschwindigkeit und Bedienungsfreundlichkeit durchaus zufriedenstellen kann. Die einzelnen Missionen bieten Überraschung in wohl dosierten Portionen, das stetige Auftauchen neuer Gebäude und Fahrzeuge motiviert zu einem verlängerten Wochenende im eigentlich nicht besonders gemütlichen Stahlkoloß.



Vorbereitungen zu einer der insgesamt 16 Missionen (ST)



Rechts unten gibt der Radarschirm Aufschluß über die Flugbahn der gegnerischen Geschosse (ST)



speichert werden. Einige Waffen für Euren Panzer sind nur bei bestimmten Aufträgen einsetzbar.

Das Spielfeld sieht Ihr in 3D auf Euch zukommen; Detailreichtum und damit auch die Schnelligkeit können in vier Stufen eingestellt werden. Zwischendurch sind ein Blick auf die Karte und die Außenansicht sinnvoll. Die meiste Zeit werdet Ihr aber den Radar im Cockpit studieren. Hier sieht man nicht nur genau, welches Gelände befahrbar ist und wo unpassierbare Gebirgskämme beginnen. Gegnerische Panzer und Gebäude werden ebenso angezeigt wie deren Geschosse, was wichtig für Ausweichmanöver ist.

Ihr rumpelt zu Eurem Ziel, zerstört je nach Mission eine Fabrik oder holt einen Verbündeten ab und müßt dann den Treffpunkt erreichen, an dem der Transporthubschrauber Euch wieder abholt. Dann geht's heim in die gute Stube, der Einsatz wird mit Punkten bewertet.

◀ Der Panzer mit dem schönen Namen "Mauler" in der Außenansicht (Amiga)

DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF

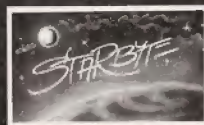


DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BONJICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

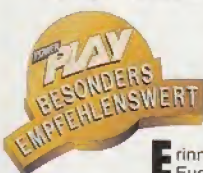


BONJICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel.: 061 07/6 20 67

VOM ESEL ZUM GENERAL

Command H.Q.



Erinnert Ihr Euch noch an Dan Buntens? Dieser Bursche bescherte der Spielewelt das unvergessene (und noch heute gern gespielte) "M.U.L.E.". Seit diesem Kultprogramm, das nun immerhin fast sechs Jahre zurückliegt, war von dieser Programmierperle nichts mehr zu hören. Jetzt meldet sich der Erfinder der "Stahlmaulesel" mit seinem neuen Programm "Command H.Q." zurück.

Command H.Q. ist ein reines Strategiespiel, das Euch in die Rolle eines Armeeführers versetzt. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Szenarien, an denen Ihr Euer taktisches Geschick an einem von sechs verschiedenen starken Computergegnern erproben könnt. Wer will, kann sich via Direktkabel oder Modemleitung mit einem Kumpel prügeln.

Von den fünf Spielhintergründen sind zwei historische Szenarien, (der erste und der zweite Weltkrieg, alle Länder der Erde sind schon verteilt) sowie drei futuristische Konstellationen, in denen es noch keine Kämpfe gegeben hat. Hier dürft Ihr dann z.B. per Entwicklungshilfe versuchen, das eine oder andere neutrale Land auf Eure Seite zu ziehen. Gespielt wird auf einer Originalweltkarte, wie wir sie aus dem Atlas kennen. Verteilt auf der Karte sind Städte, Ölfelder und die entsprechenden Geländetypen (Wüste, Dschungel, Berge etc.). Am unteren Bildrand befindet sich eine kleine Leiste mit einigen Extrafenstern, die Euch z.B. darüber informieren, ob sich gerade etwas Besonderes ereignet, wieviel Öl Euch noch zur Verfügung steht und wie die Machtverteilung aussieht.

Je nachdem, zu welcher Zeit Euer gewähltes Szenario spielt, stehen Euch unterschiedliche Truppen zur Verfügung. So gibt's im ersten Weltkrieg nur Infanteristen, Schiffe und einige U-Boote. In einem modernen Krieg dürft Ihr zu-

Er ist wieder zurück, und genialer als je zuvor. M.U.L.E.-Schöpfer Dan Buntens schuf meiner

Meinung nach mit "Command H.Q." einen weiteren Meilenstein in der Softwaregeschichte. Außer "Populous" habe ich kein Spiel gesehen, das strategisches Spielen so fantastisch aufbereitet hat wie Command H.Q. In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Feinheiten, daß es eine wahre Pracht ist. So ist von der simplen Frontalangriff auf kleinere lokale Auseinandersetzungen bis zur komplexen Luftlandeoperation und globalen Konflikten alles vorhanden, was dem heimischen Strategen zum Glück fehlt. Zusätzlich sorgt der eingebaute Wirtschaftsmodus (Entwicklungshilfe, Ölfelder) für einen höllischen Suchteffekt. Man merkt deutlich, daß sich Buntens ausgiebig Zeit gelassen hat, um am spielerischen Design zu fummeln. So ist die Bedienung via

Super!

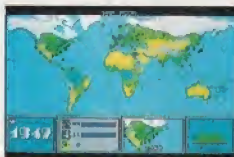


Maus vorbildhaft einfach und schnell gelernt. Dank verschiedener und gut abgestimmter Schwierigkeitsgrade, reizvollen vorgefertigten Aufgaben und einem per Zufall generierten Endzeitszenario findet der Strategieneuling genauso eine

Herausforderung wie der Vollblutaktiver. Trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung kann ich Command H.Q. jedem ans Herz legen, der die nächsten Wochen nichts zu tun hat — mich hält es heute noch regelmäßig von der Arbeit fern (sehr zum Leidwesen meines Chefs). Eins soll aber nicht verheimlicht werden. Dan Buntens ist seiner Tradition treu geblieben und hat lieber Wert auf eine tadellose Spielbarkeit gelegt, als auf technische Feinheiten. So präsentiert sich Command H.Q. grafisch recht mager und farbarm — eine Weltkarte, ein paar Icons, einige Menüs und einige kleine Fenster, das war's schon.



Ein Krisengebiet in der Vergrößerung: die Hansestadt Hamburg (MS-DOS/VGA)



Die Welt im digitalen Kriegszustand (MS-DOS/VGA)



Panzer sind heute im Sonderangebot (MS-DOS/VGA)



Wem gehört was? Eine Tabelle gibt Auskunft (MS-DOS/VGA).

sätzlich Einheiten vom Panzer, über die Atombombe bis zum Killersatelliten einsetzen. Jede Truppenart wird durch ein besonderes Icon dargestellt. Auf diesem Bildchen befindet sich eine Anzeige über den derzeitigen Zustand der Truppe. So nimmt dieser Balken bei Kämpfen ab, ist der Strich komplett verschwunden, ist die Einheit futsch. Angeschlagene Truppen dürfen in eigenen Städten und Basen repariert werden.

Zusätzliche Truppen könnt Ihr für Geld kaufen und auf Eure Ländereien verteilen. Geld gibt's durch die Anzahl der Städte und Ölfelder, die Ihr besitzt. Mehr Städte bedeuten mehr Einkommen und damit mehr Truppen. Um nun Euer Machtgebiet auszudehnen, müßt Ihr mit Euren Truppen, die sich via Maus oder Tastatur steuern lassen, die Städte des Feindes überfallen und erobern. Gewonnen hat allerdings nicht derjenige, der die meisten Städte hat, sondern der, der alle Hauptstädte des Feindes erbeutet.

Command H.Q. benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte, eine CGA-, EGA- oder VGA-Karte und unterstützt AdLib und Roland soundkarten. Eine Maus zur Steuerung der Icons und der Menüs wird dringend empfohlen. Eine Amiga- oder Atari-ST-Fassung sind zur Zeit allerdings nicht geplant.

mh

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Micro Play, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 87%

Grafik: 31% Sound: 19%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Die Einheiten warten auf Eure Befehle (Amiga)

GENERAL WINTER

White Death

Der Winter 1942 brachte die Entscheidung an der deutschen Ostfront. Nach der unglaublich verlustreichen Schlacht um Stalingrad war die Kraft der deutschen Wehrmacht gebrochen, der Rückzug begann. Ein Teil dieser Kämpfe fand um das kleine russische Dorf Velikiye Luki statt. An dem Knotenpunkt der Bahnlinie Vitebsk — Leningrad stand die Wehrmacht Teilen der dritten Roten Armee gegenüber. In dem Strategiespiel "White Death" übernehmt Ihr entweder das Oberkommando über die deutschen oder russischen Truppen. Auf einer großen, in Hexagon-Feldern unterteilten Übersichtskarte, platziert Ihr Eure Einheiten, die alle durch verschiedene Icons dargestellt werden, organisiert Artillerieunterstützung und errichtet Verteidigungs- und Angriffslinien. Alle Einheiten besitzen unterschiedliche Mobilitätswerte, je nachdem ob es sich um motorisierte Truppen, Infanterie oder Skieneinheiten handelt. Taktische Befehle werden mit der Maus über Menüs eingegeben, wobei Ihr die historisch genaue Schlacht nachstellen könnt. **vw**

Das "White Death" zugrunde liegende Brettspiel vom "Game Designers Workshop" hat nicht umsonst zahlreiche Preise eingeholt. Strategieprofis werden vorzüglich bedient. White Death bietet eine bis in die letzte Flußbiegung genaue Rekonstruktion der damaligen Verhältnisse. Es sei aber nicht ver-

schwiegen, daß wohl nur eingeschworene Fans dieses Genres auf ihre Kosten kommen. Das staubtrockene Kriegsszenario ist sicher nicht jedermanns Sache und kann nachdenklichen Naturen gewaltig auf den Magen schlagen. Strategen erwarten ein hammerhartes Stück Kommandeursarbeit.



Genre: Strategie
Hersteller: Internece, Zirkapreis: 100 Mark

STECK
BRIEF

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

63%

Grafik: 18% Sound: 2%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

Vial
Versand Service

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273 & 8274
Tel 08142/53912

C64

BUCK ROGERS 59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT. 39,90
CHALLENGERS COMPILATION 54,90
CHAMPIONS OF STYRIA 39,90
CHASE HQ DT. CARTRIDGE 49,90
CREATURES 39,90
CRIME TIME DT. 39,90
CROWN KOMPL. DT. 39,90
DICK TRACY DT. 39,90
DINOWARS DT. 29,90
DRAGONS BREED DT. 39,90
DRAGON STRIKE 59,90
E-SWAT DT. 39,90
EXTERMINATOR 47,90
F18 COMBAT PILOT DT. 54,90
FULL BLAST COMPILATION 39,90
INVEST KOMPL. DT. 39,90
KICK OFF 2 DT. 39,90
LAST NINJA 3 DT. 39,90
LETRIX DT. 39,90
LINE OF FIRE DT. 39,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 39,90
MEAN STREETS DT. 39,90
MIDWINTER RESISTANCE DT. 39,90
N.A.R.C. DT. 39,90
NIGHT BREED ACTION DT. 39,90
NINJA REMIX DT. 39,90
NORTH & SOUTH DT. 39,90
OLYMPIAN DT. 39,90
P.A.N.G. DT. CARTRIDGE 49,90
PUZZNIK DT. 39,90
RICK DANGEROUS 2 39,90
RINGS OF MEDUSA DT. 49,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE 49,90
SARACON DT. 39,90
SECOND WORLD DT. 39,90
SECRET OF SILVERBLADES 39,90
SILENT SERVICE 39,90
STARCONTROL 1 49,90
STARFLIGHT DT. 39,90
STRATEGO DT. 39,90
SUMMER CAMP 39,90
SUPER OFF ROAD RACER 49,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 49,90
T.O. DT. CARTRIDGE 49,90
TOTAL RECALL DT. 39,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 49,90
TURNUCANE 39,90
ULTIMA 2 39,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 39,90
WELLTRIX DT. 39,90
ZAK-MIKI GRACKEN DT. 54,90

IBM

AD LIB KARTE MIT JUNEBOY 299,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER 279,90
AIRCRAFT SCENERY DESIGNER FS 4.0 79,90
ANDRETTI 99,90
BATTLE 3 TALE 3 DT. 89,90
BATTLETECH 2 79,90
BATTLE OF BRITAIN 1 79,90
BUSINESS DT. 79,90
BLADE WARRIOR 79,90
BLUE MAX 79,90
BUCK ROGERS 59,90
CONVERT ACTION DT. 99,90
CRASH COURSE DT. 99,90
DAGBOOT DT. 99,90
ELVIRA KOMPL. DT. 69,90
EXTASE 69,90
EYE OF THE BEHOLDER 79,90
HARD NOVA DT. 79,90
IMPERIUM DT. 79,90
INTERCEPTOR SSI 79,90
JONES IN THE FAST LANE 79,90
KICK OFF 2 DT. 59,90
KINGS QUEST 5 59,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 89,90
LARRY 3 KOMPL. DT. 89,90
LIGHTSPEED DT. 89,90
LIFE & DEATH 2 89,90
LORD OF THE RINGS DT. 89,90
MKS 26 FLUORUM DT. 59,90
MOONBASE 59,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT. 59,90
OPERATION STEALTH DT. 59,90
PINBALL MAGIC 59,90
PGA TOUR GOLF DT. 59,90
PORTS OF CALL DT. 59,90
QUEST FOR GLORY 2 89,90
RAIL ROAD TYCOON DT. 89,90
RED BARON VGA 89,90
RISE OF THE DRAGON 79,90
SAVAGE EMPIRE 79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. 79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VGA 79,90
SIN CITY DT. 59,90
SIN CITY ARCHITECTURES 1-2 JE 39,90
SIN CITY TERRAIN EDITOR 39,90
SIN EARTH DT. 59,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 59,90
SPEEDQUEST 2 74,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT. 239,90
STELLAR 7 59,90
SUPREMACY 79,90
THEIR FINEST HOUR 59,90
TRANSWORLD DT. 79,90
TUNNELS & TROLLS 79,90
TV SPORTS BASKETBALL DT. 79,90
ULTIMA 8 79,90
UMS 2 DT. 79,90
WING COMMANDER 79,90
WING COMMANDER SCENERY DISK 39,90
WONDERLAND 79,90

Disk

200 ATTACK SUBMARINE DT. 69,90
A10 TANK KILLER 84,90
ALCATRAZ DT. 84,90
ALPHA WAVES DT. 84,90
B.A.T. DT. 79,90
BATTLECHES 2 DT. 84,90
BATTLECONRAD 84,90
BETRAYAL DT. 84,90
BILLY BOULDER 84,90
BILLY THE KID DT. 59,90
BUCK ROGERS 59,90
CADAVER DT. 84,90
CELUCA DT. 4 RALLY DT. 84,90
CHALLENGERS COMPILATION 79,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB 89,90
CHAMPIONSHIP RUN DT. 59,90
CHAS STRIKES BACK 54,90
CHASE HQ 2 DT. 59,90
CHIPS CHALLENGE 59,90
CRIME TIME DT. 59,90
CROWN KOMPL. DT. 59,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB 59,90
DINOWARS DT. 34,90
DRAGON BREED DT. 59,90
DRAGON WARS 84,90
DUNGEONMASTER DT. 1MB 59,90
ELVIRA DT. 59,90
ENCHANTED LAND 1 54,90
EPIC 59,90
F-18 MISSION DISK VOL. 2 DT. 54,90
F-18 STEALTH FIGHTER DT. 89,90
FULL BLAST COMPILATION 79,90
GEBISA DT. 59,90
GREAT COURT 2 DT. 84,90
HARD DRIVEN 2 59,90
HARBORCOT DT. 84,90
IMPERIUM DT. 84,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT. 84,90
INDIANAROCK DT. 84,90
INVEST DT. 84,90
IT CAME FROM THE DESERT 1 MB DT. 67,90
JAMES BOND DT. 59,90
KICK OFF 2 DT. 59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT. 59,90
LEONARD 84,90
LINE OF FIRE DT. 59,90
LOCOM DT. 84,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. 59,90
M.T. TANK PLATOON DT. 79,90
MASTERBLAZER DT. 59,90
MAUPTI ISLANDS KOMPL. DT. 84,90
M.I. 28 FLUORUM DT. 84,90
M.U.S. 59,90
N.A.R.C. DT. 59,90
NITRO DT. 79,90
OBITUARY DT. 59,90
OPERATION STEALTH DT. 59,90
OPERATION STEALTH LOSING 11,90
PANG DT. 59,90
PANZA KICK BOXING DT. 84,90
PARADISE DT. 59,90
PIRATES DT. 84,90
PORT OF RADIANCE DT. 1 MB 59,90
POPULUS 84,90
POPULUS DATA DISK DT. 39,90
POWERMAGIC DT. 59,90
POWERMAGIC DATA DISK DT. 59,90
POWERPACK COMPILATION DT. 59,90
PUZZNIK DT. 59,90
RED STORM RISING DT. 59,90
ROBOCOP 2 DT. 59,90
ROGUE TROOPER 59,90
SECOND WORLD DT. 54,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. 79,90
SIN CITY INCL. TERRAIN EDITOR 89,90
SIMULACRA DT. 59,90
SPEEDBALL 2 59,90
SPIDERMAN DT. 59,90
SPINNY WORLD 59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT. 59,90
SUPREMACY 79,90
SWORD OF SAMURAI DT. 59,90
TEAM SLUGGER DT. 59,90
TEAM YANKEE DT. 59,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 59,90
TIME WARR - DRAGONS LAIR 2 79,90
TRANSWORLD DT. 59,90
TOM AND THE GHOST DT. 59,90
TOWER FSA DT. 79,90
TOURNAMENT DOLF 59,90
TURNUCANE 54,90
ULTIMA 8 79,90
UMS 2 DT. 79,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 84,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT. 84,90
VODODO KNIGHTMARE DT. 59,90
VROOM 59,90
WARRIOR 59,90
WILD WEST WORLD DT. 74,90
WOLFPACK DT. 74,90
WONDERLAND 1 MB 74,90
ZOUT DT. 54,90

ST AMI

3.5 2 DO NoName 1der 9,90
3.5 2 DO NoName 1der 9,90
AMIGA MALES 79,90
EXTERNE LAUFWERK S LINE 109,90
MOUSE SET 19,90
SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB 59,90
XCOPY 2 2nd Hardware 59,90
XCOPY PROFESSIONAL 74,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Imprint vorbehalten
Lette gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Voranreise plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

MERETZKYS AMOUREÖSES

ABENTEUER

Spellcasting 101

Ernle Eaglebeak will ein berühmter Zauberer werden. Grund für diesen ausgefallenen Berufswunsch: Erstens ist's spektakulär, zweitens verhilft's zu Ruhm und Ehre und drittens — nun — drittens schleppen Zauberer immer die tollen Mädchen ab. Doch bis dahin ist für Ernle, dessen Rolle Sie im Adventure "Spellcasting 101 — Sorcerers get all the girls" übernehmen, ein weiter Weg. Zuerst muß er sich mit seinem Stiefvater, einem wahren Monstrum, über das Für und Wider einer universitären Laufbahn auseinandersetzen (Ernie: "Papa, ich würde gerne studieren." Stiefvater: "Nix dal"). Dann folgt eine haarsträubende Flucht aus dem Elternhaus, ein unangenehmes Treffen mit der Ex-Klassenlehrerin und die Suche nach passenden Klamotten. Sollte Ernle den Weg zum Zauber-Campus schaffen, fangen die Probleme erst an: Nächtliche Orgien, verwirrte Professoren und rollenspielsüchtige Kommilitonen machen es schwer, sich auf die Zauberschule zu konzentrieren. Und dann sind da noch die Mädchen...

Ernies Abenteuer stammen von Steven Meretzky, der schon mit "Hitchhikers Guide" oder "Leather Godesses" die Freaks zur Raserei brachte. Im Gegensatz zu spartanischen Text-Adventure-Zeiten wurde sein neuestes Adventure dem heutigen technischen Standard angepaßt. Eine Übersichtskarte, Wort- und Objektklisten sowie Bilder, in die man

mit der Maus klicken kann, machen das Spielen leichter. Das Programm unterstützt VGA-, EGA- und CGA-Grafikkarten, außerdem bekommen AdLib- und Roland-Besitzer zauberhaften Sound zu hören. Wie schon bei "Leather Godesses" darf der Spieler bestimmen, wie "hart" er das Spiel haben will. Drei Grade gibt's, von der cleanen Version bis zur Version, in der die Dinge beim Namen genannt werden. Keine Panik, die Grenzen des Anstands werden dabei immer noch gewahrt...

Wie wir in letzter Minute erfahren, arbeitet Steven Meretzky bereits an einer Fortsetzung namens "Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance".

Eine ähnliche Anziehungskraft, wie sie Zauberer in diesem Adventure auf junge Damen haben, besitzen auch Steve Meretzky's Spiele unter Adventure-Fans. Ich bin sehr froh, daß der witzigste Programmierer aus alten Infocom-Tagen die Abenteuerflinte nicht ins Korn geworfen hat. Seine ausgeklüppelte Zauberer-Saga dürfte im Gegensatz zu den alten Infocom-Programmen nicht nur Adventure-Experten ansprechen. Dank der schönen Bilder und der Anklippfunktion ist das Programm auch für "Nor-

Super!



malspieler" attraktiv. Sattelfestigkeit in der englischen Sprache ist allerdings unbedingt notwendig. Parser, Puzzles und Story zeugen von einem Meretzky in Hochform. So viele gute Gags in einem einzigen Spiel unterzubringen, ist fast schon Verschwendung — selbst die Anleitung ist eine hochkarätige Pointenschleuder. "Spellcasting 101" gehört zu den ganz wenigen Sahnehäubchen titeln auf dem Adventure-Kuchen und wird so schnell nicht von meiner Festplatte verschwinden.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Legend, Zirkel-Preis: 120 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 72% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

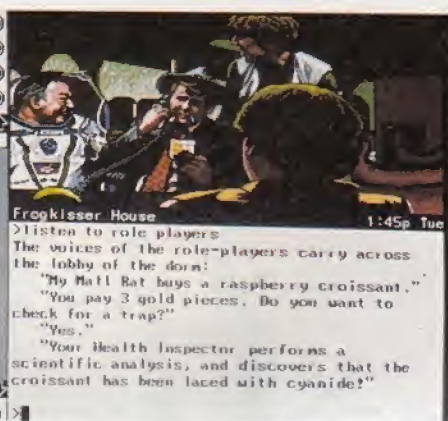
nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

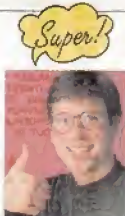
C 64

nicht geplant

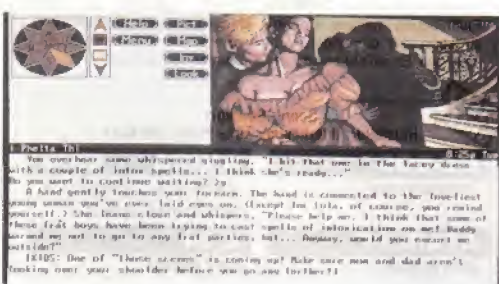


Ein Rollenspielhaufen beim Lieblingsthema: Mulierte Croissants greifen an. (MS-DOS/VGA)

Das Warten hat sich gelohnt. Als eingeschworener Meretzky-Fan (sein "Stationfall" war das Adventure, das mich am stärksten beeindruckt hat) bin ich froh, daß er der Spieleszene erhalten geblieben ist. Technisch ist Spellcasting 101 auf dem neuesten Stand, ohne sich im Schnickschnack zu verlieren. Noch besser ist meiner Meinung nach die Geschichte. Spätestens nach



dem ersten Kontakt mit Gretchen Snowbunny liegt auch der härtnäckigste Miesepeter vor Lachen unterm Tisch — Meretzky's Humor ist einfach umwerfend. Nicht verschwiegen sei, daß das Programm für alle, die nicht fit im Englischen sind, eine harte Nuß sein wird. Doch sonst: Ein uneingeschränktes "Sofort besorgen und spielen!"



Gretchen Snowbunny will ins Bettchen... (MS-DOS/VGA)



Bei dem Dosen-Feeling kann man ja nur kopfstehen (MS-DOS/VGA)



Frodo wandelt mittelmäßig durch Mittel Erde (MS-DOS/VGA)

SCHWEINE IM WELTALL

Murders in Space

Ein ausgeprägter Killerinstinkt macht nicht einmal vor der Schwerelosigkeit halt: Auf der Raumstation Pegasus werden Stück für Stück die Besatzungsmitglieder abgemurkelt. Liegt's am dunklen Kaffee, der desolaten Stimmung oder der düsteren Vergangenheit der Crew? Das müssen Sie im Adventure "Murders in Space" herausfinden.

Im Spiel tickt langsam die Zeit ab, nach der die Besatzung ein reges Eigenleben führt; sie arbeitet, schläft und löt. Die Station besteht lediglich aus neun Räumen und

acht Besatzungsmitgliedern. Der Spieler steuert seine Figur mit Joystick, Maus oder Tastatur. Will man beispielsweise die schwerelose Erdrosselte untersuchen oder mit dem noch lebenden Captain reden, klickt man einfach mit einem Mauszeiger darauf. In diesem Fall erscheint entweder ein hübsches Bild (Loch im Kopf) oder ein Hinweis ("Ich war's nicht"). Zusätzlich zu den Denkaufgaben darf der Spieler kleine Geschicklichkeitstests bestehen. Anleitung und alle Texte sind übrigens in Deutsch — löblich, löblich... *al*

Murders in Space ist trotz der ungewöhnlichen Aufmachung eine recht klassische Angelegenheit. Man sucht Indizien, durchleuchtet Vergangenheit und Alibis der Crew, bedient merkwürdige Armaturen und versucht, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Leider sind die Handlungsmöglichkeiten ziem-

Geht so



lich eingeschränkt: Mehr als drei Fragen kann man dem Verdächtigen in einer Situation nicht stellen. Außerdem hätte man sich bei der Grafik etwas mehr Mühe geben können. Umwerfende Neuheiten bietet das Adventure zwar nicht, bringt aber für Einsteiger und Prolis ein paar äußerst vernünftige Stunden.

nicht, bringt aber für Einsteiger und Prolis ein paar äußerst vernünftige Stunden.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 57% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

RINGELPIEZ

Lord of the Rings

Eines der größten Meisterwerke der Fantasy-Literatur diente dem renommierten Softwarehaus Interplay als Vorlage für seine neueste Rollenspielreihe: "Lord of the Rings". Wie schon im Buch, wird die Handlung der Spiele in drei Teile geteilt. Im nun erschienen ersten Programm der Reihe steuert Ihr den Hobbit Frodo Beutlin durchs berühmte Auenland. Hier müßt Ihr nicht nur Gefährten auftreiben, die Euch später helfen, den Zauberring von Finsterling Sauron zu vernichten, sondern auch den einen oder anderen Auftrag

erledigen. Grafisch hat sich Interplay mit Lord of the Rings komplett vom alten "Bard's Tale"-Schema gelöst. Landschaft, Häuser, Labyrinth und alle Spielfiguren werden aus einer "Ultima"-ähnlichen Vogelperspektive gezeigt. Per Klick auf entsprechende Icons haut Ihr in Kämpfen zu, wird ein Zauberspruch ausgelöst oder können die Charaktere der eigenen Party genauer untersucht werden. Durch das Eintippen von englischen Wörtern könnt Ihr Euch mit allen auftauchenden Figuren unterhalten. *mh*

Der Herr der Ringe war (und ist) eines meiner absoluten Lieblingsbücher (12mal gelesen). Interplay ist es zumindest teilweise gelungen, die tolle Atmosphäre des Buches einzufangen. Laufend trifft man auf alte Bekannte und untersucht Orte, die man aus dem Buch kennt. Nachteil der Sache: Wenn jemand den

Geht so



Roman nicht kennt, verliert das Computerspiel viel von seinem Reiz. Außerdem läßt Lord of the Rings spielerisch etwas zu wünschen übrig. So geht ein großer Teil der Zeit fürs Herumtappen im Auenland drauf. So dürten nur abtrottelte Tolkien-Fans ihre Freude an diesem Programm haben.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 46%

Grafik: 49% Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

LADY IN BLACK

Elvira

Die schrille Gruselbraut "Elvira" verbreitete Angst und Schrecken bislang in grotesk-komischen Horrorstreifen, die zum Teil ihren Weg auch in deutsche Videotheken gefunden haben. Mit einigen Monaten Verspätung gibt die Dame in Schwarz jetzt ihr Computerspieldebüt.

Die Titelheldin mit dem phänomenalen Oberkörper hat Euch als Geisterjäger engagiert. Elvira erteilt neulich ein lauschiges Schloßchen, in dem allerdings der Geist der toten Ururgroßmutter Emelda

beschworen wird. Emeldas Gefolge, Geisteritter, Skelette und anderes Gruselgesindel, macht das Anwesen unsicher. Mit einem Messerchen und zwei Zaubersäften ausgestattet, geht Ihr auf Erkundungstour. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Eure Spielfigur hat bestimmte Werte in Kategorien wie Kraft und Schnelligkeit, die sich durch das Einsetzen von Gegenständen verbessern lassen. Außerdem kann Elvira neue Zaubersäfte brauen, wenn man ihr die erforderlichen Zutaten ansammelt.

Am Anfang des Spieles ist man noch von Elviras "herausragenden" Eigenschaften, dem Blut- & Busen-Szenario und den anständigen Grafiken beeindruckt. Aber wehe, Ihr betätigt Euch etwas länger als Geisterjäger. Denn was hier auf der Verpackung so vollmundig als Rollenspiel tituliert wird, entpuppt sich nach kurzer Zeit als müdes Action-Adventure. So hat unser Held zwar einzelne Charakter-

Na ja...



werte, doch leider werden diese nicht durch Beförderungen dauerhaft angehoben. Unter aller Kanone ist auch das eigenwillige Geschicklichkeits-Kampfsystem. Daß dann bei einem eingesteckten Treffer nicht nur Lebensenergie abgezogen wird, sondern zusätzlich Charakterwerte wie z.B. Stärke und Gewandtheit absinken, halte ich für ganz schön unfair. So wird man gleich mehrfach bestraft.

"Nicht für Jugendliche unter 18 Jahren geeignet" warnt ein Sticker auf der Packung — klingt ja mächtig interessant. In Kinderhände gehört Elvira wirklich nicht; die technisch gute Grafik bietet reichlich Blut- und Horror-Deko, bei dem sich allerdings kaum ein Magen eines videogestählten Jugendlichen umdrehen wird. Das Erforschen des Schlosses macht nur anfangs einigermaßen Spaß, weder die Adventure-, noch die Rollenspielelemente können langfristig begeistern. Der Kauf des

Gehst so



nicht gerade billigen Programms rentiert sich nur für diejenigen, denen der Horrorschicksnack wichtiger ist als ein langfristig fesselndes Spielprinzip. Eine fortgeschrittene Zustimmung ist der Kopierschutz: Die Zaubersäftezutaten stehen in einem Büchlein, das man nur lesen kann, wenn man durch eine rote Folie linst, die der Packung beiliegt. Das ist auch bei guten Lichtverhältnissen eine ziemliche Mühsal, auf die man im Lauf des Spiels immer wieder zurückkommen muß.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Accolade, Zirkapreis: 100 bis 120 Mark

MS-DOS 42%

Grafik: 76% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 42%

Grafik: 76% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant



Der "Hausmeister" ist nicht gerade wegen seines Charmes berühmt (Amiga)



Die Titelheldin Elvira tritt nur am Rande in Erscheinung (MS-DOS/VGA)



derlichen Zutaten ansammelt. Kleine Kostprobe aus dem Rezeptbuch: "Zerhacke eine große Made in kleine Stücken..."

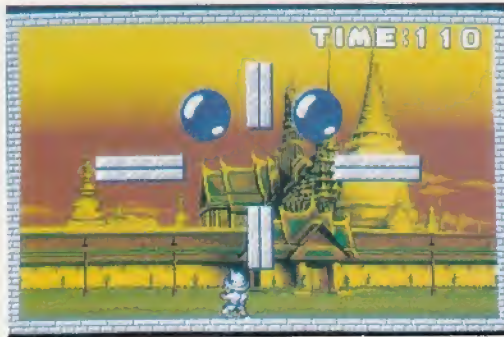
Fällt Euch ein interessanter Gegenstand ins Auge, könnt Ihr ihn untersuchen und vielleicht sogar mitnehmen. Durch das Anklicken von Verben, die in einer Menüleiste stehen, kann man außerdem Manipulationen wie Benutzen, Öffnen, Aufschließen etc. vornehmen. Ungewöhnliches geschieht beim Kampf mit einem Monster. Ihr müßt Geschicklichkeit beweisen und schleunigst nach links oder rechts klicken, um an der entsprechenden Seite den Angriff abzublocken.

Die getestete PC-Version benötigt eine EGA- oder VGA-Karte sowie eine Festplatte und 640 KByte RAM. Die Amiga-Version verlangt 1 MByte RAM und kann sowohl von Festplatte als auch von Diskette gespielt werden.

◀ Rollenspiel-Puritaner schreien entsetzt auf: Der Ausgang eines Kampfs hängt auch von Eurer Geschicklichkeit ab (MS-DOS/VGA)



Entdeckt: der unterirdische Eingang zum Schloß (Amiga)



Nur nicht zu viele kleine Ballons gleichzeitig fabrizieren (Amiga)

TUNNELS'N'T-SHIRT

Obitus

Erinnert Ihr Euch noch an den Action-Adventure-Mix "The Krystal"? Ein Teil des Entwicklerteams versucht sich jetzt erneut an einem "Fast-Rollenspiel", bei dem es neben Knobeln und Kartenziehen auch einige Actionsequenzen zu überleben gilt. In "Obitus" spielt man einen Zeit-Schiffbrüchigen, der aus dem quasi-mittelalterlichen "Middlemere" zurück ins zwanzigste Jahrhundert möchte. Die vier Herrscher dieses Fantasy-Landes besitzen je ein Teil eines mysteriösen Apparates, der sich gut als Zeitmaschine mißbrauchen

läßt. In 3D-Sequenzen wandert man durch Wälder und Höhlensysteme; alle Handlungen (nehmen, benützen, sprechen, etc.) werden über eine Menüleiste und per Maus abgewickelt. Trifft man ein anderes Wesen, darf man es anklicken und auf Gesinnung, Fähigkeiten und Besitz untersuchen. Um von einem Wald ins nächste Schloß zu kommen, muß eine horizontale scrollende Landstraße durchhüpft und durchprügelt werden. In den Schlössern schließlich steuert man die Figur à la "Monkey Island" die Räumlichkeiten. *wi*

Knapp daneben: Nach anfänglicher Skepsis fand ich doch Gefallen an diesem Einfachstrollenspiel. Technisch gibt's — man kennt das von Psygnosis — nichts auszusetzen. Die 3D-Grafik ist flott sowie atmosphärisch gezeichnet, in der (flästigen) Hüpf- und Prügelsequenz wird sogar auf mehreren Ebenen ruckfrei

Geht so



und parallax gescrollt. Auch die Maus- und Menüsteuerung ist nett gelungen: Obitus spielt sich wirklich gut. Einige Schnitzer mindern jedoch den Spielspaß: Zu Beginn entrinnt man dem Walddabyrinth, kämpft sich durch

den Prügellevel, nur um in eine der gemeinsten Sackgassen der Spielegeschichte zu geraten.

BALL-BESTECHUNG

Pang

Der Spielablauf ist ebenso einfach gehalten wie der Name: In "Pang" geht es darum, mit einer Harpune Ballons zu zerpicken. Wird einer getroffen, zerspringt er in zwei kleinere. Das setzt sich so lange fort, bis die Minimalgröße erreicht wurde, und sie sich endgültig auflösen. Hört sich einfach an, ist es eigentlich auch, wenn man die Ballons nur berühren dürfte. Eure Spielfigur sollte sich tunlichst vor den Bällen in Acht nehmen, sonst droht ein Lebensverlust. Damit dies nicht ständig passiert, schwebt nach der Teilung eines Bal-

lons des öfteren ein possierliches Extrasymbol auf den Boden. Wer zugreift, der erhält u.a. eine Doppelharpune, eine Pistole mit Dauerfeuer, verlangsamt die Bewegung der Ballons, stoppt diese kurzzeitig oder reizt sie mit Dynamit zur sofortigen Teilung. Ab und zu tummelt sich zudem nerviges Kleinvieh auf dem Spielfeld, das Euren Waffen allerdings hilflos ausgeliefert ist. Ihr besucht im Laufe der Zeit 17 verschiedene Länder, die jeweils vier Spielfelder bieten. Wer will, kann zusammen mit einem Partner aufbrechen. *mg*

Ocean sollte mehr von diesen niedlichen, prima durchdachten Geschicklichkeitsspielen umsetzen. Nachdem schon "Rainbow Islands" den Sprung aus der Spielhalle in die eigenen vier Wände (dank Grafikgold) glänzend überstanden hat, wurde auch Pang hervorragend adaptiert. Die Amiga-Version spielt sich

Gut!



sehr gut und steht selbst in Sachen Grafik dem Arcade-Vorbild in nichts nach. Pang macht alleine und zu zweit einen Heidenspaß und bietet dank der 17 Länder und vier Spielstufen genügend Abwechslung. Außerdem ist es eine Klasse besser als der Verschnitt "Ooops Up" (siehe Test in Ausgabe 1/91).

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 51%

Grafik: 69% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 73%

Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 69%

Grafik: 61% Sound: 57%

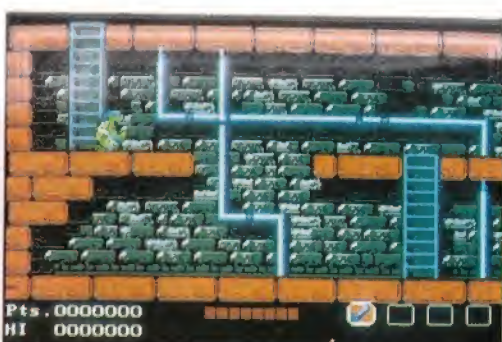
Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung



Da platzt mir doch vor Schreck der Kopf (Amiga)



Tiere in Not: Schützt die Schildkröten (MS-DOS/CGA)

ZOFF MIT ZOMBIES

Horror Zombies

In einem alten Spukgemäuer treiben sich allerlei finstere Geister und Monster herum, die den Nachbarn einen ordentlichen Schrecken einjagen. Ein blondbeschöpfter Held versucht nun, in dem Geschicklichkeitsspiel "Horror Zombies from the Crypt", das Spukhaus von den bösen Gestalten zu befreien. Natürlich sehen die Geister, Zombies, Vampire, Hexen und anderen Horrordiebstahler dem Exorzismusversuch unseres blonden Nachwuchs-van-Helsing nicht tatenlos zu. So warten in den einzelnen Räumen des Hau-

ses Heerscharen von Monstern, die dem Helden das Lebenslicht auspusten wollen. Um die Aufgabe zu erfüllen, sind in verschiedenen Bereichen des Hauses, die aus der Seitenansicht gezeigt werden, jeweils eine bestimmte Anzahl Totenschädel einzusammeln. Um die Geisterhatz erfolgreich abzuschließen, kann der Held rennen, klettern, hüpfen und auf Knopfdruck schleichen. Per Sprung darf der Monsterjäger so auf Brüstungen, Fensterbretter und Vorsprünge hocken, auf denen feine Gegenstände liegen. mh

Ein prächtiger Filmvorspann im Cinemaware-Stil stimmt auf das kommende Spiel wunderbar ein. Leider werden die Horror Zombies aus der Gruft der hohen Erwartung nicht ganz gerecht. Den Vampirkiller erwartet ein durchschnittliches Hüpf- und Sammelspielchen, an dem vor allem Kartenzeichner und Tüftler

Geht so



Gefallen finden. Dank des verwinkelten Gebäudes und einer Vielzahl kleiner Puzzles (wo ist die Geheimtür?) kann das Gruselvergnügen ein ganzes Weichen für Unterhaltung sorgen. Dafür, daß die Zombies sich nicht über das gehobene Mittelmaß hinausheben, sorgt z.B. die empfindliche Kollisionsabfrage.

über das gehobene Mittelmaß hinausheben, sorgt z.B. die empfindliche Kollisionsabfrage.

AB IN DIE SUPPE

Teenage Turtles

Bisher durften die Turtles nur die Kassen der Spielzeug- und Filmindustrie klingeln lassen, jetzt sollen sie auch auf Imageworks Konten für schwarze Zahlen sorgen. In der Computerspielumsetzung steuert Ihr die vier Schalentiere durch die Kanalisation von New York. Die geschäftstüchtigen Burschen hüpfen, tauchen und prügeln sich einzeln über monsterhaltige Plattformen und versuchte Gewässer auf der Suche nach Erzklump Shredder und seiner Ninja-Gang. Habt Ihr einen Level geschafft, könnt Ihr Eure

Kampfschildkröten aus der Vogelperspektive in den nächsten Abwasserkanal steuern und dabei Bösewichter plätten. Unterwegs findet Ihr Extrawaffen und Turtle-Pizza, die Eure Lebensenergie wieder aufrichtet. Damit Ihr unterwegs nicht verlorengeht, versorgt Euch Zen-Ratte Splinter auf mentalem Weg mit einer Übersichtskarte des Kampfgebietes. Ist einer der vier Freunde gescheitert, übernimmt die nächste Schildkröte die Aufräumarbeit: Sprich, nach drei Continues ist endgültig Schluß mit der Turtelei. vv

Man sollte dem Tierschutzbund einen Tip geben: Was Imageworks mit den putzigen Heldenkröten anstellt, grenzt schon an Tierquälerei. Die getesteten Versionen können weder technisch noch spielerisch überzeugen: Das Spiel ist lahm, das Leveldesign eine große Gähnummer, die Kollisionsabfrage

Na ja...



ungenau, die Grafik unansehnlich und der Dudel-Sound beleidigt die Ohren. Besonders der Unterwasserteil hätte eine extra Level-Gurke verdient: Die Taucheinlage ist so dynamisch wie ein toter Esel. Da wollte wohl jemand ganz schnell das ganz große Geld mit den Turtles machen; so sieht das Spiel auch aus.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 63%

Grafik: 60% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Imageworks, Zirkapreis: 60 bis 85 Mark

MS-DOS 36%

Grafik: 34% Sound: 16%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 36%

Grafik: 38% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 36%

Grafik: 38% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

C 64 36%

Grafik: 36% Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel



So ein Riese ist nicht leicht aus der Ruhe zu bringen (Amiga)



Prügel für den Krabbelkäfer (ST)

UNENDLICH LAHM

Unendliche Geschichte II

Im zweiten Film zu Michael Endes Erfolgsroman "Die Unendliche Geschichte" muß Bastian gegen die mächtigsten Zauberin Xayide antreten. Sechs besonders actionverdächtige Sequenzen des Films können wir jetzt in der Computeradaption mit dem Joystick nachspielen. In der Silberstadt muß Bastian gemeine Riesen von Plattformen stoßen. Anschließend schubst der brave Drache Fuchur in einer 3-D-Sequenz gegnerische Flieger in die

Seitenbegrenzung. Sind wir wieder heile auf dem Boden gelandet, besteigt Bastian, möglichst ohne Abstürze, die Mauern des Zauberschlosses und darf anschließend die einzelnen Etagen mit einer Sprühdose von Giganten betreiben. Alle Spiele werden durch eine Rahmenhandlung zusammengefaßt, in der der Fortgang der Geschichte gebildet geschildert wird. Nach jeder Actionsequenz gibt's ein Paßwort, das den Neueinstieg ermöglicht. vv

Das tragwürdige Unterfangen, aus einem netten Märchenroman ein komplexes Action-Adventure-Gemisch zu machen, ist leider nicht gelungen. Hat man die unerfreulich lange Ladezeit überstanden, wird man nicht etwa mit spielerischer Dynamik entschädigt, sondern vor eine neue Geduldsprobe gestellt:

Na ja...



Die Actionsequenzen enttupen sich als extrem mühseliges Hantieren mit dem Joystick und langweilen den Profis schon nach kurzer Zeit. Die Rahmenhandlung gibt die erzählerische Tiefe des Romans nur in Ansätzen wieder und wirkt bei mehrmaligem Spielen eher störend. Als Actionspiel leider ungeeignet.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Linei, Zirkapreis: 50 bis 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 45%
Grafik: 55% Sound: 45%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

WICHEL DIR EINEN

Enchanted Land

Depressionen in Damiran: Das typische Hintergrundgeschichten-Schicksal vom glücklichen Völkchen, dessen magische Schutzmacht von einem bösen Zauberer zerschmettert wurde, hat wieder zugeschlagen. Der nette Zauberwichtel Kurgan wird auserwählt, in fünf Levels die flackernden Einzelteile des versprengten Magiespenders wieder einzusammeln. Für Euch bedeutet das eine Menge Jump-and-Run-Arbeit, denn "Enchanted Land" ist ein astreines Plattformspiel mit einem Spritzer Action. Kurgan muß

neben Hüpfgeschick auch Feuerkraft im Kampf gegen die zahlreichen Monster beweisen, die sich ihm auf der Suche nach den Zauberkugeln in den Weg stellen. Er kann eine von acht Waffen wählen, und damit per Feuerknopfdruck die Gegner bekämpfen. Bestimmte Waffen darf man aber nur benutzen, wenn man einen ausreichend hohen Angriffswert hat. Dieser läßt sich ebenso wie Sprungkraft und Lebensenergie durch das Aufsammeln entsprechender Kristalle erhöhen. Am Levelende warten dicke Obergegner. hl

Videospielbesitzer machen Computerspielern gerne eine lange Nase, wenn es um erstklassige Jump-and-Run-Spiele geht. Enchanted Land bemüht sich brav, diese Lücke zu schließen: bunte Grafik, solide Steuerung, diverse Extrawaffen — das kann sich sehen lassen. Die Spielbarkeit ist ordent-

Geht so



lich, aber die Motivation will beim besten Willen die "Guter Durchschnitt"-Grenze nicht überschreiten. Das in allen Richtungen tadellose Scrolling holt Erstaunliches aus dem ST heraus. Die Übersichtlichkeit leidet jedoch darunter, daß der Bildausschnitt erst dann gescrollt wird, wenn man sich dem Bildrand nähert.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion, Zirkapreis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST 66%
Grafik: 69% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



Die arme Maus würde gerne 'raus (C 64)



Dann tanz mal schön, kleiner Bär! (MS-DOS)

ALTER KÄSE

Summer Camp

Thalmus kehrt zu den Wurzeln des klassischen Hüpfspiels zurück: Im "Summer Camp" geht es zu wie weiland in Bounty Bobs durchgedrehten Höhlenkomplex. Das kostbare Stars'n'Stripes-Banner des Ferienlagers ist verschwunden, eine kleine Maus fühlt sich berufen, es wiederzufinden. Das Spielfeld besteht aus ein paar Dutzend plattformgefüllter Bildschirmen. Scrolling gibt's (wie bei diversen Vorbildern) nicht, verläßt man einen Bildschirm z.B. am oberen Rand, taucht man am Boden des nächsten wieder auf. Ge-

stört wird die Suche von allerlei wuselndem Getier. Diese folgen einfachen und fest vorgegebenen Bewegungsmustern und können so durch das richtige Timing umgangen oder übersprungen werden. Kollidiert man trotzdem mit einem bissigen Wachhund oder einem Bienenschwarm, verliert die Maus Lebensenergie. Das Camp hat auch seine guten Seiten: Aufzüge und Luftballons erleichtern die Fortbewegung, herumliegende Nahrungsmittel und Extras (z.B. Schußwaffen) schützen vor vorzeitigem Spielende. *wi*

Ein Software-Oldie, Jahrgang 1990? Bei aller Achtung vor diversen Kong- und Miner-Spielen, ist mir "Summer Camp" definitiv ein paar Pixelchen "zu klassisch" geraten. Wer setzt sich heute noch gerne vor den Rechner, nur um mittels millimetergenauen Sprüngen und präzisiertem Timing ein paar einfallslose Pri-

Na ja...



tes zu umgehen? Summer Camp ist zu schludrig gestaltet, um lange zu fesseln. Unfaire Situationen stellen die einzige (und frustrierende) Abwechslung im unübersichtlichen Bildschirmabyrinth. Viel langweiliger ist's auch im "echten" Ferien-camp nicht. Und wer verbringt da noch seine Freizeit?

NIEDER MIT DER KRONE

Crown

Auf der Fantasywelt von "Crown" sind die Tiere an der Macht. Jedes Jahr wird unter ihnen der stärkste und mutigste Krieger zum neuen König gewählt. Doch bevor Ihr die Krone aufsetzen könnt, müßt Ihr Euch erst einmal zum Krönungsort durchschlagen. Je nachdem, aus welchem der sechs Länder Ihr startet, steht Euch eine andere Prüfung bevor. Engländer müssen mit ihrem treuen Roß Hindernisse überwinden und dabei Schilder mit der Lanze auf sammeln. Japaner hüpfen mit einem Drachen von Insel zu In-

sel und sammeln Kürbisse ein. Wikinger weichen mit ihrem Boot gefährlichen Walen und Haien aus, und russische Bären verdienen sich die Überfahrt mit einem kessenen Kosakenlanz. Habt Ihr ein Etappenziel nach spätestens drei Versuchen erfolgreich gemeistert, dann wartet jeweils ein landestypischer Endgegner auf Eure Prügelkünste. Vor der Krönung müssen noch einmal alle Endgegner lüchtig vermöbelt werden. Alle Aktionen werden in Crown mit dem Joystick ausgeführt, wobei der Level von der Seite gezeigt wird. *vw*

Zeichenkünstler Ogan Kandemiroglu hat zwar ansprechende Bilder auf den Monitor gezaubert, doch leider reichen diese nicht aus, Crown attraktiv zu gestalten. Näher betrachtet entpuppt sich das Spiel als uninspirierter Geschicklichkeitstest, der unseren Handlungsspielraum gewaltig einschränkt. Dem Spie-

Na ja...



ler stehen frustrierende Stunden bevor, will er sich mit heiler Haut durch alle Level kämpfen: Das ewige Rauf und Runter mit dem Joystick, das Fehlen von jeglichen Extras und der sich wiederholende Handlungsablauf können wenig begeistern. Crown ist ein Demoprogramm für nette Grafik, mehr nicht.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

40%

Grafik: 45% Sound: 43%
Schwierigkeit: schwer

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 65 Mark

MS-DOS

33%

Grafik: 71% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Na dann los und fröhlich gemetzelt, Dick! (Amiga)



Dröge, langsam und ziemlich eingleisig (Amiga)

BETONKRAGEN

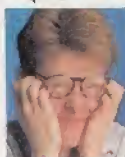
Dick Tracy

Und wieder eine Kinofilmumsetzung für den Computer. Diesmal hat es den armen "Dick Tracy" erwischt. Lips Manlis, eine dicke Nummer der New Yorker Unterwelt, ist mit einem Klotz Beton an den Tretern im East River versenkt worden. Wie es der Zufall will, übernimmt sein alter Kumpel Big Boy kurze Zeit später die Leitung von Lips' Nachtclub. Sollte Big etwa seine öligen Finger bei dem unfreiwilligen Tauchbad im Spiel gehabt haben? Der Sache geht Dick Tracy natürlich auf den Grund. In insgesamt 60 Bild-

schirmen marschiert unsere Spürnase unbeirrt auf das Hauptquartier der Gangster los und netiet dabei alles um, was sich bewegt. Kann er zuerst nur beherzt mit den Fäusten zuschlagen, so findet er schon bald eine handliche Wumme, mit der die Aufräumarbeit leichter von der Hand geht. Wenn Dick allerdings selber zuviel Blei einfängt, wird ihm das einzige Lebenslicht ausgeblasen und die Gangsterjagd ist zu Ende. Dann bleibt Euch nur noch, Eure Initialen in der aktuellen Abschußliste einzutragen. vw



Heilige Kalaschnikoff, was für ein uninspirierter Käsel! An diesem Spiel stimmt aber auch gar nichts: Die Grafik würde selbst auf minderbemittelten 8-Bit-Maschinen zu Unmuts-



äußerungen führen. Die einzelnen Bildschirmabschnitte werden ein- und ausgeblendet und zerstören auch das letzte bißchen an spielerischer Dynamik. Dick zuckelt und ruckelt durch die Gegend, als hätte er selber einen Betonklotz am Bein. Zum Glück ist schon nach einem Bildschirmleben Schluß mit dieser Folter.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 8%

Grafik: 23% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 8%

Grafik: 13% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 8%

Grafik: 13% Sound: 16%

Schwierigkeit: leicht

C 64 8%

Grafik: 15% Sound: 17%

Schwierigkeit: leicht

BREMSE

Stun Runner

Ataris Automaten basieren meistens auf einer schlichten, aber witzigen Idee. So auch "Stun Runner": Die Programmierer scheinen auf eine wilde Schlittentfahrt gegangen zu sein, bevor sie sich ans Programmieren machten. Sie packten eine futuristische Rodelbahn auf die Chips, peppten das Spiel mit Extras und Schikanen auf, verpaßten dem Ganzen einen schnittigen Sound und schnelle 3-D-Grafik.

Der Spieler gondelt mit einem hypermodernen Bob durch verschiedenfarbige

Tunnels und Röhren. Das Gefährt beschleunigt von alleine, der Spieler steuert lediglich mit dem Joystick oder der Tastatur nach links und nach rechts. Leistet man sich solche Bremsmanöver öfter, schafft das festgesetzte Zeitlimit nicht mehr — Game Over. Sterne bringen eine Menge Punkte, Pads beschleunigen den Bob gewaltig; dann ist er praktischerweise auch unzerstörbar. Auf dem Spielfeld tummeln sich Gegenspieler, die versuchen, den Stun Runner zu bremsen, wenn man sie nicht wegballert. al

Ich kann mir nicht helfen, aber Stun Runner geht jeglicher Witz ab: Der genervte Spieler rutscht mit einer Art schaumgebremsten Isetta über Glatteis, drückt dann und wann lustlos den Feuerknopf und versucht

krampfhaft, nicht einzudösen. Legt man das Gefährt falsch in die Kurve (die man natürlich

Na ja...



vorher nicht sehen kann), steuert sich die Kiste wie auf einer Meile Sandpapier. Auf dem Amiga ist Stun Runner so langsam, als lief das Spiel in Zeitlupe, auf dem C 64 fühlt man sich an die ersten Sprite-Experimente von

1985 erinnert. Die Rasanzen des Automatenbildes wird nicht annähernd erreicht.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA 29%

Grafik: 27% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

C 64 31%

Grafik: 31% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

COMPUTERSPIELE
POWER

PLAY

Ihr zahlt pro Heft im
Abo nur 5,80 DM
anstatt 6,50 DM!

Ihr erhaltet **POWER PLAY**
noch bevor sie am Kiosk
erscheint!

Die Lieferung
kostet Euch
keinen Pfennig
extra!

Im Abo
nur
5,80 DM!



Im Abo inkl.: das
Star-Killer-Puzzle!

Ihr könnt
vierteljährlich,
halbjährlich oder
ganzjährig
bezahlen!



Im Abo
nur 5,80 DM
anstelle von
6,50 DM!

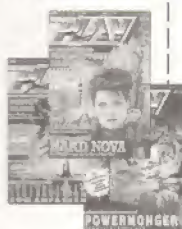
Tragt auf der
Rückseite dieser
Karte Euren Namen
und Adresse ein,
steckt sie dann
frankiert in den
Briefkasten und
schickt die Karte
am besten heute
noch ab!



Macht jetzt Eure
POWER PLAY
Sammlung
komplett!



(089) 20251527



Eure Nachricht
an die Redaktion...



POWER
PLAY

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement
noch 5,80 DM statt 6,50 DM
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob ihr
jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich
bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch
keinen Pfennig extra!

Das Abo
inklusive Star-Killer-Puzzle!
...wo gibt es das sonst noch in
dieser Galaxis??? !!!



POWER
PLAY

EINZELHEFT-BESTELLUNG

Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft
Ich bestelle _____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____ für 6,50 DM pro Heft

Es sind alle POWER PLAY-Ausgaben
von 4/90 - 2/91 lieferbar!

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoïd 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucasfilms Loom 6/90 15
Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel
Hattris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-
Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradus 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermanger 10/
90 Digitale Dimension, Videospielflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-
Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermanger im Test
1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig
29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

_____ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr. 1 (Die hundert besten Spiele 1989) für 9,80 DM pro Heft
_____ Sonderheft Nr. 2 (Die hundert besten Spiele 1990) für 9,80 DM " "
_____ Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,- DM _____ DM Gesamt

Rechnungsbetrag zzgl. Versandkosten _____ DM

POWER
PLAY

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite
2. _____ Seite
3. _____ Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

POWER PLAY**ABONNEMENT**

Ja, ich möchte **Power Play** zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl) Alter

Datum, 1. Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 01/AD 10 13

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY**EINZELHEFTE**

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY**LESER-HITPARADE**

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

**Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkmen.**

**Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...**

BOMICO TOP TEN

1. Transworld
2. Maupiti Island
3. Battle Command
4. Geisha
5. Billy the Kid
6. Loopz
7. Galactic Empire
8. MIG-29 Fulcrum
9. Sim City
10. Hard Drivin' II

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

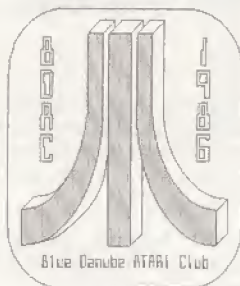
Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. März 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

Deco-Soft

Computerspiele selber entwickeln: Auf diesen Schwerpunkt haben sich die Mitglieder von Deco-Soft in ihrer Clubarbeit spezialisiert. Ihr Hauptaugenmerk richten sie hierbei auf das Programmieren von Text-Adventures und Strategiespielen. Momentan sind sie dabei, sich das notwendige Fachwissen für die Programmierung von hochauflösender Grafik und Digi-Sound zu erarbeiten. Auch eine Clubzeitschrift ist geplant, die sich zu großen Teilen aus Auszügen anderer Zeitschriften sowie eigenen Erfahrungsberichten zusammensetzen soll. Auch ein Tipsteil ist vorgesehen, der weniger zur Bewältigung von Spielen, sondern mehr zur Unterstützung bei Programmierproblemen beitragen soll.

Blue Danube Atari Club

Sie haben sich ganz und gar dem Atari verschrieben, die ca. 50 Mitglieder des BDAC, wie sie sich in Kurzform nennen. Hierbei wenden sie sich seit 1988 gleichermaßen dem Atari ST und XL, den Videospielen und den Computern an sich zu. Seit vier Jahren besteht der Club nun schon. Individuelle Zusammenarbeit sehen die Mitglieder als ihr herausragendstes Merkmal, unterstützt durch die geringe Mitgliederzahl. Dennoch sind sie auf der Suche nach weiteren Mitgliedern in ihrem Club, besonders nach Spiele-Freaks, ganz besonders Adventure- und Rollenspielfans, da sie eine Adventure-Rollenspielecke aufbauen wollen. Sie bieten vierteljährlich ein Diskmagazin, das auf jeder Atari-Konfiguration läuft. Hierin bemühen sie sich um die gleichmäßige Ver-



teilung der Tests, Tips, Tricks und Trends zum ST und XL/XE sowie dem VCS. Der Club pflegt außerdem überregionale Kontakte nach England, Griechenland und den USA.



Hallo Clubfreunde, mittlerweile ist meine Clubdatei schon ganz schön umfangreich. Damit niemand bevorzugt wird, führen wir jeden Club insgesamt dreimal in unserer Adressenliste. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht, nach Postleitzahlen sortiert. Jeder Club wird außerdem von uns im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Anschrift: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfenlostr. 19
5411 Eitelborn

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft
Computertyp: C 64
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Anschrift: N.A.K.S. The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Punzeltstr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder

Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitzen 3

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort: Victory
De Winken 66
NL 6581 DH Malden
Holline zu Spielten
NL-080-5821 85

The Phantasy Club
Computertyp: Sega Master System
Anschrift: The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinsdorfer Weg 30
2420 Eutin

Future All Computer Club
Computertyp: Plus 4, C 64, C 128, Amiga und PC
Anschrift: Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stellenstr. 53
5040 Brühl

Die Outsider
Computertyp: Amiga
Anschrift: Die Outsider
PLK 031749 C
6200 Wiesbaden

Compu Soft
Anschrift: Compu Soft
Patrik Eckert
Josefstr. 19
6642 Mettlach

Ibrox Computerclub
Computertyp: C 64, Schneider CPC, Atari ST
Anschrift: Ibrox Computerclub

c/o Thomas Dinsse
Postfach 2007
8399 Rothalmünster

Guys Of Kreativ
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Guys Of Kreativ
Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-8200 Jenbach
Tel. 0043/5244/281 84

Console Trouble
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
Anschrift: Console Trouble
Birkenstr. 16
CH-8302 Kloten

Eagle Boys Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Eagle Boys Club
M. Heft
Unterborstr. 21
CH-9113 Degersheim

Neuzugänge

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computertypen
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Kontakte, PD-Service, Hotline
Schwerpunkte: PD-Software, Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Berliner PD-Club
c/o Jens Zaada
Markgrafenstr.
1000 Berlin 28

I.S.S. Computerclub
Computertyp: Amiga, Schneider
Leistungen: Infos, Hilfen, Tips
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: I.S.S. Computerclub
PLK 0232-48 C
1000 Berlin 65

PMS-Computerclub
Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscore-Ecke, Comic
Schwerpunkte: Spiele
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark
verfällt
Anschrift: PMS Computerclub
P. Ziever
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563/2647

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Ersthilfen, Postspiele, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 7 Mark monatlich
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hubo
Mannmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191/401 88

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spielplatz, Weiterleitung von PD-Soft, Clubkarte
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark alle 3 Monate
Anschrift: CCM
Andreas Lindenblatt
In der Biche 18
5760 Amsberg 1
Tel. 02932/34371

Samak/Schneyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Hitparade, D-Point-3-Grafiken gratis
Schwerpunkte: D-Point 3
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Samak/Schneyer Grafikteam
Eysenackstr. 49
6000 Frankfurt 1

Lynxianer Lynxclub
Computertyp: Lynx
Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mailbox
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark oder 20 ÖS monatlich
Anschrift: Lynxianer Lynxclub

Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitzen 3

Computerclub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline
Schwerpunkte: Sierra-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billstein
Körnerweg 10
7920 Heidenheim 5

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, High-Scores, Tips, Tests
Mitgliedsbeitrag: 12 sFr
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodet
Saengelweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatliche Treffen, Kurse
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: 24 sFr
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

Adressen

Red Riger
Computertyp: C 84
Anschrift: Tiger GmbH
André Holck
Horsterlandstr. 10
2206 Kl. Offenloth
Tel. 04121/85714

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: PC
Anschrift: PC-Club Norddeutschland
U. Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/306881

Skywar
Computertyp: C 64
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess.-Oldendorf 1

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Gameboy
Anschrift: Amiga & Gameboy Club
Postfach 102211
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Anschrift: GCT Videospiel-Club
z.Hd. Daniel Schmitt
Karlweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
Redaktion
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Batterie bye-bye?

Betrifft: Module fürs Sega Mega Drive, die eine Batterie eingebaut haben (z.B. "Phantasy Star II"), irgendwann findet ja auch mal die beste Batterie ihr Ende. Und dann? Sind das normale Knopf-Batterien und kann man diese austauschen — oder wie?

Manfred Meyerle, Eichstätt

So weit ich weiß, sind dies spezielle Batterien, die man nicht so ohne weiteres austauschen kann. Da diese Batterien aber zirka fünf Jahre halten, stellt sich Dein angesprochenes Problem nur sehr selten.

mg

Analphabet

Durch Euer Magazin bin ich auf das Mega Drive gestoßen und habe es mir mittlerweile gekauft. Nun habe ich oft in Euren POWER-Tips etwas über Schummel-Codes gelesen; um ein Spiel zu vereinfachen, kann man irgendwelche Buchstabenkombinationen eingeben. Nun aber meine Frage: Bei den Videospielkonsolen gibt es keine Tastatur wie bei einem normalen Computer. Wie soll ich denn nun die Buchstaben eingeben? Gibt es denn für das Mega Drive eine Tastatur oder irgend etwas ähnliches? Wenn nicht, wie gebe ich dann die Buchstaben ein?

S. Willenberg, Werther

Keine Panik, um Buchstabenkombinationen einzugeben ist es zum Glück nicht nötig, die eigene Konsole zum PC umzurüsten oder mit einer (bisher rein fiktiven) "Videospieltastatur" zu koppeln. Spiele bei denen es (z.B. zum Speichern) notwendig wird, angesprochene Codes einzugeben, verfügen meist über einen ganzen Alphabet-Bildschirm, in dem man die gewünschten Buchstaben einfach mittels Cursor herauspicken kann. Bei anderen Programmen kann das gesamte Alphabet mit der Feuertaste oder dem Steuerkreuz "durchgeblättert" werden. Auf unseren Tipseiten verwenden wir außerdem die Buchstaben U, O, R, L als Abkürzung für die vier Funktionen des Steuerkreuzes, die Buchstaben A, B, C oft für die drei verschiedenen Feuertasten. Darauf weisen wir dann natürlich im Text selbst noch einmal hin.

wi

Wettstreit

Mich interessiert, wie es um die Zukunft der PC-Engine bestellt ist. In der letzten Ausgabe (12/90) war zu lesen, daß eine offizielle Version der PC-Engine, entsprechend der amerikanischen Turbo-Grafx-16, auf dem deutschen Markt erscheinen wird. In der aktuellen Ausgabe antwortet Ihr auf einen Leserbrief, daß noch kein offizieller Erscheinungstermin feststeht. NEC inseriert

ganzseitig, daß man jede Servicedienstleistung an japanischen Konsolen ablehnt, anstatt endlich Klarheit im Hinblick auf zukünftige Käufe zu schaffen. Natürlich wäre es zu begrüßen, wenn endlich offizielle Versionen der Videospielkonsolen erhältlich wären. Allerdings halte ich es für unsinnig, die Käufer der japanischen Konsolen allesamt zu leimen und inkompatible Geräte auf den Markt zu bringen. Die Tatsache, daß Importeure sich einen interessanten Markt zunutze machen wollen, resultiert doch letztlich aus der restriktiven Vertriebspolitik (Deutschland betreffend) der Firmen Nintendo und NEC. Ich würde mir wünschen, daß in Zukunft der Wettbewerb nicht mehr auf dem Rücken der Käufer ausgetragen wird. Das nächste Problem dürfte das langersehnte Super Famicom von Nintendo bringen. Viele werden sich auf diese Konsole stürzen und nach zwei Jahren und einigen gesammelten Spielen erkennen, daß Nintendo, asiatisch lächelnd die inkompatible Europaversion präsentieren wird. Es ist ja zu verstehen, daß man schnell in den Besitz dieser Superkonsole kommen will. Man hat ja gesehen, wie lange es

dauert, bis Nintendo endlich den Game Boy deutschen Fans zugänglich gemacht hat. Der Blick über den Atlantik in die Verkaufsregale der Toy-Stores läßt einen auch weiterhin zweifeln, ob man mit der Europaversion des NES den seligmachenden Kauf gemacht hat. Ich jedenfalls wünsche mir von den Herstellern, bzw. Vertriebspartnern zu Weihnachten und für das neue Jahr Fairneß den Kunden gegenüber. Sega läßt z.B. den Käufern der japanischen Mega Drives die Möglichkeit, deutsche Veröffentlichungen zu nutzen (umgekehrt wird's schwerer). Es funktioniert also. Von Euch würde ich mir wünschen, Stellung zu beziehen. Man sollte darüber diskutieren, warum die deutschen offiziellen Versionen von Konsolen und Spielen nicht kompatibel zu den importierten sein können.

Enik Schimmel, München

Bis heute ist die Turbo-Grafx entgegen der Ankündigung der österreichischen Firma Digital Entertainment nicht erschienen. Ob und wann das noch passiert, wissen wir leider auch nicht. Wenn man die Anzeigen von NEC in Betracht zieht, so erscheint es relativ unwahrscheinlich, daß wir demnächst eine offizielle PC-Engine oder Turbo-Grafx erwarten dürfen.

Mit Deinem Brief sprichst Du sicherlich vielen Konsolenbesitzern aus dem Herzen. Geändert werden kann diese Situation allerdings nur von den Firmen selber. Wie wäre es denn, wenn Du und alle anderen genervten Videospieldfans jeder einen Brief an die entspre-



MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

– Amiga – Sonderangebote

– Atari – IBM/PC – Neuheiten – Atari Lynx
– Secondsoftware – C 64 – Mega Drive
– Game Boy – Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.



chenden Unternehmen schreiben würdet. Vielleicht sehen sich diese angesichts des "Volksbegehrens" dazu veranlaßt, an dem zugegeben unschönen Zustand etwas zu ändern. mg

680020 bzw. 30 aufrüsten möchte, denn TOS-Versionen unter 1.6. arbeiten dann nicht mehr!). Außerdem hat der STE den Blätter eingebaut. Man kann nun geteilter Meinung über den Blätter



Roger Horrauth aus Reinach enthüllt Trantors heimliches Hobby

Vergleichsverdruß

Mit diesem Brief möchte ich gerne zu dem "Vergleichstest" zwischen Computern (ST, Amiga, PC) Stellung nehmen, denn ich bin der Ansicht, daß einiges nicht richtig dargestellt wurde. Zuerst einmal muß ich vorwischen, daß ich Atari-STE-Besitzer bin, aber nicht zu der Gattung gehöre, die alle anderen Computer verteuert. Besonders gestört hat mich Ihre Empfehlung, einen STE nicht zu kaufen, da sich dieser kaum von den "normalen" STs unterscheidet und zudem zu teuer sei. Dazu ist zu sagen, daß sich der STE erheblich von den anderen STs unterscheidet und ich, ganz im Gegensatz zu Ihrer Ansicht, nur empfehlen kann, sich für dieses Modell zu entscheiden. Da wären z.B. das TOS 1.6, welches ziemlich nahe am TT-TOS anzuschließen ist (was z.B. dann wichtig wird, wenn man seinen ST mit einem

sein, aber Tatsache ist, daß dieser Chip eine erhebliche Beschleunigung des Computers darstellt, auch wenn er bisher in Spielen kaum genutzt wird (große Ausnahme "Wings of Death"). Aber wenn man einmal etwas anderes als Spielen mit dem ST machen möchte, dann ist es eine erhebliche Erleichterung, diesen Chip zu besitzen. Auch die erweiterten Grafik- und vor allem Soundfähigkeiten sind ein nicht zu verachtender Pluspunkt. Natürlich werden diese bisher so gut wie nicht unterstützt, aber ich glaube, daß sich dieses sehr bald ändern wird. So gibt es jetzt z.B. das Grafikpaket "Deluxe Paint" für den ST, welches die 4096 Farben des STE unterstützt. Wenn man einmal mit der größeren Palette gearbeitet hat, will man sie nicht mehr missen (Deluxe-Paint-ST übertrifft sein Vorbild auf dem Amiga um Längen). Was den Sound angeht, so kann ich Ihnen gerne ein paar DE-

MOS zusenden, die ein-drucksvoll zeigen, was man mit dem STE anstellen kann. Ein Amiga kann da nicht mehr mithalten (oder bringt er 25 KHz zustande?). Leider werden diese Fähigkeiten bisher kaum unterstützt, da muß ich Ihnen recht geben. Aber dieses wird und kann sich nur ändern, wenn genügend Rechner verkauft werden. Wenn Sie nun vom STE abraten, tragen Sie sicher nicht dazu bei. Zuletzt noch etwas zum Vergleichstest allgemein. Wenn Sie den Hold-And-Modify-Modus des Amiga schon mitbewerten, so müssen Sie auch erwähnen, daß der STE alle 512 Farben und der STE seine 4096 Farben darstellen kann (wenn auch nur mit Tricks, aber es geht, und dies auch, ohne zu viel Rechenzeit zu verbrauchen). Auch hier kann ich Ihnen nur empfehlen, ein paar Demos zu betrachten. Bezüglich des STE ist hier noch zu erwähnen, daß er sogar über 32000 Farben darstellen kann und der Prozessor dennoch genügend Zeit für andere Sachen hat.

Simon Darnhaus, Homburg

Ich gebe Dir völlig recht, daß am STE eine Menge Verbesserungen vorgenommen wurden. Unser Test bezog sich ausschließlich auf Spiele, und dafür sieht's beim STE etwas trist aus: Was nützt die beste Hardware, wenn kaum ein Spiel sie unterstützt? Dasselbe Problem stellt sich beim Amiga: Nur ganz wenige Spiele unterstützen die verbesserte Hardware eines Amiga 2000 oder 3000. Als alter ST-Besitzer tut's mir selber in der Seele weh, aber der ST (ohne "E") ist nach wie vor die preisgünstigere Entscheidung, wenn man ausschließlich spielen will. al

bye-bye Babylon

Da Europa immer mehr zusammenwächst, sollten die Software-Firmen sich wirklich mal ernsthaft überlegen, ob sie ihre Spiele nicht komplett in den wichtigsten Sprachen veröffentlichen sollten. Gerade bei Adventures reicht Schülengleich oft nicht aus. Um die Software-Firmen etwas in dieser Richtung unter Druck zu setzen, schlage ich vor, in Eure Bewertungskästchen den Punkt Anleitung/ Bildschirmtext mit aufzunehm-

RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 2919

TITEL	AMIGA	MS-DOS
A10-Tankkiller	83,50	89,50
Alpha Waves	71,50	89,50
AMOS	95,50	anfr.
Back to the Future 2	64,50	anfr.
Battle Master	71,50	anfr.
Battle Chess 2	82,50	74,50
BSS Jane Seymour	65,50	anfr.
Buck Rogers (d)	68,50	72,50
Champions of Krynn	66,50	71,50
Codename Iceman	93,50	84,50
Corruption	67,50	anfr.
Curse of Azure Bonds	72,50	74,50
Das Stundenglas	74,50	84,50
Debut	62,50	76,50
Dick Tracy	64,50	anfr.
DragonStrike	74,50	72,50
Elvira	79,50	anfr.
F-19 Stealthfighter	71,50	84,50
GoChal	49,50	anfr.
Great Sport Tennis	67,50	84,50
Great Courts 2	68,50	anfr.
Heroes Quest	75,50	89,50
Indianapolis 500	67,50	70,50
Invest	58,50	anfr.
Ishido	65,50	74,50
It came 1. t. Desert	78,50	89,50
James Bond	62,50	anfr.
Jones in the Fastlan	anfr.	72,50
Kick Off 2 FINAL W.	35,50	anfr.
Kings Quest 5	anfr.	89,50
Last Ninja II	45,50	64,50
Leisure Suit Larry 2	92,50	84,50
Leisure Suit Larry 3	84,50	84,50
Lettrix	62,50	anfr.
Lords of Doom	69,50	71,50
M.U.D.S.	67,50	76,50
M1-Tank-Platoon	75,50	84,50
Monkey Island	86,50	89,50
Monty Python	54,50	64,50
Moon Blaster	55,50	54,50
Murder!	62,50	74,50
Ons Well	54,50	59,50
Operation Harrier	62,50	59,50
Operation Stealth	63,50	74,50
Pirates!	61,50	62,50
Police Quest II	89,50	89,50
Prince of Persia	67,50	76,50
Railroad Tycoon	anfr.	84,50
Red Storm Rising	61,50	84,50
Savage Empire	74,50	79,50
Second World	53,50	59,50
Shadow o. L. Beast 2	79,50	anfr.
Sherman M4 Tank	67,50	70,50
Sim Earth	anfr.	86,50
Space Rogue	74,50	anfr.
Spindizzy 2	62,50	anfr.
Sporting Gold	62,50	anfr.
Stunt Car Racer	68,50	62,50
Supremacy	74,50	anfr.
Teenage Mut. Ninja	67,50	79,50
The Curse of RA	54,50	58,50
The Immortal! MB	69,50	anfr.
Transworld	68,50	74,50
Ultima 5	74,50	72,50
Ultima 6	anfr.	88,50
Wild West World	68,50	anfr.
Wing Commander	anfr.	79,50
Wings 1 MB	71,50	anfr.
Wolf Pack	79,50	84,50
Wonderland 1 MB	74,50	89,50

elektr. Bootselektor, ohne Lötten	59,50
Kick-Linschalter, inkl. Kockstarr	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5,25" Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Rammer, Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für Amiga Computer ab:	89,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	159,50
Speedfun, GameBoy	29,50
50 versch. Titelab	
SEGA-Master und Super-FAMICON	
telefonisch erfragen!	

AMIGA-PD-PAKET 1
Spiele (Trucking, Pool, etc.) und
Tools (AmigaFOX, A.R.P. Wb1, etc.)
das ideale Paket für Einsteiger und Profis
10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50

Einige der Programme sind z. Zt. erste angekündigt. Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot! 24-Std.-Bestellannahme (Anruferbeantworter), DM 7,00 (Briefmarken) für Gesamtkatalog und DM 2,- (Briefmarken) für AMIGA-Katalog (Diskette, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! NW Versand Inland + 8,- Ausland VK + 12,-

Tel: (02153) 3736

* GAMES * NEU * GAMES *

Endlich ist es soweit
*****NEUERÖFFNUNG*****
 unseres Ladengeschäftes
 IM WILDEN SÜDEN
am 1. MÄRZ 1991
 THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711/856 8534 - 85 03 25

FAX. 0711/851156
VERSAND + LADEN

WICHTIGE MITTEILUNG!!!

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt sondern knallhart kalkuliert. Deshalb schenken uns mehr als 5000 Kunden Ihr Vertrauen.

PROGRAM	TIME	START
A 10 Tens, nite	7:55	7:55
240 Anti-Aids	8:00	6:55
Acropolis	8:05	6:55
Alpha Waves	8:10	6:55
Apocalypse	8:15	6:55
Arctic	8:20	6:55
Best Lands	8:25	6:55
Big Business	8:30	6:55
Big Game	8:35	6:55
Biggest Fish	8:40	6:55
Business Manager	8:45	6:55
Business Month	8:50	6:55
Business Month	8:55	6:55
Business Month	9:00	6:55
Business Month	9:05	6:55
Business Month	9:10	6:55
Business Month	9:15	6:55
Business Month	9:20	6:55
Business Month	9:25	6:55
Business Month	9:30	6:55
Business Month	9:35	6:55
Business Month	9:40	6:55
Business Month	9:45	6:55
Business Month	9:50	6:55
Business Month	9:55	6:55
Business Month	10:00	6:55
Business Month	10:05	6:55
Business Month	10:10	6:55
Business Month	10:15	6:55
Business Month	10:20	6:55
Business Month	10:25	6:55
Business Month	10:30	6:55
Business Month	10:35	6:55
Business Month	10:40	6:55
Business Month	10:45	6:55
Business Month	10:50	6:55
Business Month	10:55	6:55
Business Month	11:00	6:55
Business Month	11:05	6:55
Business Month	11:10	6:55
Business Month	11:15	6:55
Business Month	11:20	6:55
Business Month	11:25	6:55
Business Month	11:30	6:55
Business Month	11:35	6:55
Business Month	11:40	6:55
Business Month	11:45	6:55
Business Month	11:50	6:55
Business Month	11:55	6:55
Business Month	12:00	6:55
Business Month	12:05	6:55
Business Month	12:10	6:55
Business Month	12:15	6:55
Business Month	12:20	6:55
Business Month	12:25	6:55
Business Month	12:30	6:55
Business Month	12:35	6:55
Business Month	12:40	6:55
Business Month	12:45	6:55
Business Month	12:50	6:55
Business Month	12:55	6:55
Business Month	13:00	6:55
Business Month	13:05	6:55
Business Month	13:10	6:55
Business Month	13:15	6:55
Business Month	13:20	6:55
Business Month	13:25	6:55
Business Month	13:30	6:55
Business Month	13:35	6:55
Business Month	13:40	6:55
Business Month	13:45	6:55
Business Month	13:50	6:55
Business Month	13:55	6:55
Business Month	14:00	6:55
Business Month	14:05	6:55
Business Month	14:10	6:55
Business Month	14:15	6:55
Business Month	14:20	6:55
Business Month	14:25	6:55
Business Month	14:30	6:55
Business Month	14:35	6:55
Business Month	14:40	6:55
Business Month	14:45	6:55
Business Month	14:50	6:55
Business Month	14:55	6:55
Business Month	15:00	6:55
Business Month	15:05	6:55
Business Month	15:10	6:55
Business Month	15:15	6:55
Business Month	15:20	6:55
Business Month	15:25	6:55
Business Month	15:30	6:55
Business Month	15:35	6:55
Business Month	15:40	6:55
Business Month	15:45	6:55
Business Month	15:50	6:55
Business Month	15:55	6:55
Business Month	16:00	6:55
Business Month	16:05	6:55
Business Month	16:10	6:55
Business Month	16:15	6:55
Business Month	16:20	6:55
Business Month	16:25	6:55
Business Month	16:30	6:55
Business Month	16:35	6:55
Business Month	16:40	6:55
Business Month	16:45	6:55
Business Month	16:50	6:55
Business Month	16:55	6:55
Business Month	17:00	6:55
Business Month	17:05	6:55
Business Month	17:10	6:55
Business Month	17:15	6:55
Business Month	17:20	6:55
Business Month	17:25	6:55
Business Month	17:30	6:55
Business Month	17:35	6:55
Business Month	17:40	6:55
Business Month	17:45	6:55
Business Month	17:50	6:55
Business Month	17:55	6:55
Business Month	18:00	6:55
Business Month	18:05	6:55
Business Month	18:10	6:55
Business Month	18:15	6:55
Business Month	18:20	6:55
Business Month	18:25	6:55
Business		

Sollten Sie an Spielwünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an TEL. 0711/856 8534

men. (Beispiel: "Anleitung: mangelhaft; Bildschirmtext: englisch"). Ihr hättet mit dieser Neuerung die Möglichkeit, den Herstellerfirmen und den Distributoren mehr Dampf zu machen.

Michael Friedel, Berlin

Da wir recht häufig Vorabversionen von Spielen testen, bei denen das Programm zwar fertig, die Anleitung aber noch in Arbeit ist, könnten wir eine Bewertung der Dokumentation nicht vernünftig durchziehen. Bei wirklich kritischen Programmen weisen wir im Artikel darauf hin, wenn man mordsmäßig gut Englisch können muß. Gerade bei Abenteuerspielen gibt es zum Glück immer deutsche Versionen (z.B. "Operation Stealth" von Delphine oder "Secret of Monkey Island" von Lucasfilm Games).

白

Quadratisch ist nicht immer gut

Ich lese Eure Zeitschrift nun seit über einem Jahr regelmäßig und bin eigentlich sehr zufrieden mit ihr. Doch einige Dinge sind meiner Meinung nach noch verbesserungswürdig, wie z.B. die quadratischen Bildschirmfotos bei den Umsetzungen und bei den viel zu kleinen Tests wie auf Seite 122. In Ausgabe 11/90 sowie die grünen Power-Tips-Seiten. Die quadratischen Bildschirmfotos finde ich deswegen nicht gut, weil man dadurch die Grafik nur teilweise sieht. Größer brauchen sie nicht zu werden, aber Ihr solltet das Format der Form des Bildschirms anpassen. Die winzigen Fotos in der Power Play 11/90 sind ja wohl das Letzte! Nur um Platz zu sparen, druckt Ihr vier Tests auf eine Seite. Wenigstens so groß wie die Halbsseitentests dürfen sie schon sein. Zumindest dem "Besonders empfehlenswert"-Titel "Pool of Radiance" hättet Ihr eine ganze Seite gönnen können. Dafür könntet Ihr ja die Musik-, Bücher- und Comics-News weglassen, die sich bestimmt sowieso keiner durchliest.

Warum konntet Ihr die Power-Tips nicht auf weißem Papier lassen oder wenigstens in einer Farbe drucken, bei der man nicht gleich Brechkrämpfe der übelsten Sorte krieg? Den Inhalt finde

ich allerdings sehr gut. Abschließend kann ich nur all den Lesern zustimmen, die Trantor abnehmen lassen wollen.

André Holmeiser, Vlnzic

Gerade um Weihnachten, wenn alle Software-Firmen den Spieleschub hochschrauben, geraten wir regelmäßig in echte Platzprobleme. Obwohl wir im Vergleich zu früher den Testtitel ordentlich ausgebaut haben, wird es dann manchmal ein wenig eng. Andererseits wollen wir Euch möglichst über alle neuen Computer- und Videospiele informieren und nichts unter-



Pedro Ortega aus Zürich beobachtet Tranter bei der Arbeit

schlagen. Bei weniger guten Titeln, für die man ohnehin nicht viel Platz verschwenden braucht, greifen wir deshalb manchmal auf die kurze Testform des "Viertelseitlers" zurück. Die Bildschirfmotos sind hier deshalb quadratisch, damit sie nicht zu winzig werden. Würden wir sie im rechteckigen Format abdrucken, könnte man nicht mehr allzuviel erkennen. Aber wie kommt es dann, daß manchmal gut bewertete Spiele wie Pool of Radiance nur mit einer Viertelseite abgespeist werden? Ganz einfach: Es handelt sich dann um besonders interessante Umsetzungen. Normalerweise werden Umsetzungen von bereits getesteten Spielen mit einer Achtelseite abgehackt, doch bei einigen lange erwarteten Titeln, wie z. B. Pool of Radiance für den Amiga, machen wir eine Ausnahme und spendieren den doppelten Platz. Als Grundlage kann man sich ja nach wie vor den Test der ersten Version (in diesem Fall: C64) zu Gemüte führen.

Das neue Reizthema "Power-Tips-Papier" ist hiermit

zur Diskussion freigegeben. Wir finden die Farbe eigentlich ganz nett, weil sie die Tips-Seiten deutlich abhebt. Und sooo übelkeitserregend kann dieses sanfte, liebliche Grün doch gar nicht sein? Also, Eure Meinung ist gefragt.

Jungfernflug mit Handicap

Ich bin ein absoluter Simulationsfan. So kaufte ich mir, kurz nach dem Erwerb eines Amiga 500, die ausgezeichneten Programme "Gunship"

und "F-16 Falcon". Mit letzterem Programm nahm das Unglück seinen Lauf. Die Einleitung schnell durchgelesen, das Programm geladen und auf zum Jungferflug... Pistekuchen! Die F-16 Falcon steht friedlich auf der Startbahn und ohne etwas getan zu haben, ertönte nach kurzer Zeit die Meldung "Warning! Warning!" aus den Lautsprechern. Also versuchte ich es ein zweites Mal. Aber auch diesmal das gleiche Spiel. Ich habe alles versucht. Das Programm neu geladen, die Anleitung fünf Mal durchgelesen, doch nichts wies darauf hin, daß ich etwas falsch gemacht haben könnte. Also mußte das Programm defekt sein. Ich tauschte das Programm um und versuchte es erneut. Ich war der Verzweiflung nahe, als wieder "Warning! Warning!" tönte. An meinem Geburtstag bekam ich dann die Mission Disk zu Falcon. Ich konnte es gar nicht fassen, als das Programm lief, ohne das lästige "Warning". Aber dies wohlgedemert nur zu

SEGA MEGA DRIVE

Gainground
Dangerous Seed
Darius II
Monsterlair
Gaias
Hard Driving
Mickey Mouse
Shadow Dancer
Magical Hat
Vermillion
Heavy Unit
Aleste
Crackdown
Star Cruiser
u.v.m.

GAME BOY

Gremlins 2
Teenage Ninja Turtles
Bomberboy
Ninja Adventure
Batman
Double Dragon
Final Fantasy Legend
Castlevania
WWF Wrestling
Spartan X
Monstermaker
Bubble Ghost
Klax
F 1 Boy

...und über 100 weitere Titel

MS DOS

Elvira	99,--
Eye of the Beholder	
Blue Max	89,--
Neverending Story	
Das Boot	89,--
Teenage Turtles	
Soundblaster	399,--
u.v.m.	

AMIGA

Elvira	79,--
M.U.D.S.	
Speedball 2	
Teenage Turtles	65,--
N.A.R.C.	59,--
Hard Driving II	
Monkey Islands	
u.v.m.	



Outrun
Saint Dragon
Cyber Police
u.v.m.

PC ENGINE GT

(Handheld)
lieferbar

SUPER FAMICOM

lieferbar
alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische/amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

MÜNCHEN-MAINZ-
BREMEN-HAMBURG-
BERLIN-HAMM-
MOERS-MÜHLDOF-
ÖSTERREICH



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden

8000 München 89 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4489389
Fax.: 089-483757

6095 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-
Landstr. 83
Tel.: 06134-52933

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 0421-302345

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-543010

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6253030

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 02381-26034

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72a
Tel.: 02841-170150

8260 Mühldorf · Ledererstr. 9

A-6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 0512-492626

STARKILLER

Wo die Schaltkreise
murmeln... Teil 1Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt

Apropos Sonderheft

Leider fiel mir in Eurem Sonderheft "Die besten Spiele 1990" gleich ein negativer Punkt auf: Die Tests sind nur alphabetisch geordnet. Es bringt zwar eine gewisse Übersicht mit sich, doch wäre es klüger gewesen, die Tests, noch bevor man sie alphabetisch ordnet, in a) Computerspiele und b) Videospiele zu unterteilen.

Der zweite negative Punkt ist meines Erachtens, daß im Vorwort auf Seite 6 von der niedrigsten Bewertung (66 Prozent) die Rede ist. Als ich dann das Sonderheft einmal durchblätterte, sah ich auf Seite 24 den Test zu dem Spiel "Chambers of Shaolin"; hier wurde allerdings die oben erwähnte niedrigste Bewertung von 66 Prozent deutlich unterschritten (bei der C-64-Version). Es ist schon verwirrend, wenn man

am Anfang liest, hier seien die "besten" Spiele vertreten und dann bekommt man eine solche Bewertung vorgesetzt. Ich muß allerdings auch dazu sagen, daß dieses Spiel als Hit für Amiga und Atari beschrieben wurde. Trotzdem hätte es genügt, im Text darauf aufmerksam zu machen, daß die Umsetzung auf den C64 nicht so gut ausfiel und sie daher nicht ihr Geld wert sei. Außerdem vermisse ich den Spieltest von Ishido. In POWER PLAY 11/90 auf Seite 57 hatte dieses Spiel sogar das POWER-PLAY-Prädikat verdient und damit natürlich eine hohe Benotung, aber im Sonderheft ist es nicht vertreten. Warum?

Dieter Legenstein, A-Muthmannsdorf

Zur Ordnung: Eine Unterteilung in Computer- und Videospiele hatten wir anfangs auch erwogen, aber es gibt ein paar

Titel, die sowohl für Computer- als auch für Videospielsysteme erhältlich sind. Und bevor es zum großen Durcheinander kommt (welcher Titel steht bei welcher Rubrik?) haben wir das komplette Sonderheft kurz und schmerzlos alphabetisch sortiert.

Zu Shaolin: Die Bemerkung in der Einleitung war so zu verstehen, daß nur Titel, bei denen mindestens eine Version über 66 Prozent erreichte, eine Chance hatten, im Sonderheft berücksichtigt zu werden. Nun gibt es öfters Spiele wie Chambers of Shaolin, bei denen einige Versionen besser, andere aber schlechter ausgefallen sind. Wir haben uns entschlossen, in solchen Fällen auch die Versionen mit niedrigen Wertungen anzugeben, damit die Sache schön komplett ist und keine Informationen unterlagern werden.

Zu Ishido: Nur zu gerne hätten wir Ishido getestet, aber es

war bereits mit der Macintosh-Version im Vorgängersonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten gewesen. Da es ein wenig verschwenderisch gewesen wäre, "nur" wegen den Umsetzungen Ishido ein zweites Mal zu berücksichtigen, mußte es leider beim neuen Sonderheft draußen bleiben. hl

Vermißt

Ein großes Lob an Rolf Boyke, der das 2. Sonderheft hervorragend gestaltet hat. Aber der Rest läßt zu wünschen übrig. Abgesehen von einigen falschen Angaben im Steckbrief wart Ihr nicht in der Lage, die 100 besten Spiele herauszusuchen. Ich vermisse Afterburner (Power-Wertung 80, Mega Drive), Bomber Man (Power-Wertung 81, PC-Engine), Emlyn Hughes Soccer (Power-Wertung 83, Amiga/ST), Indiana

Mitarbeiter gesucht !!!

ECS ist der führende Filialist im Bereich Video-Computerspiele. Unsere Produktpalette umfaßt Hard- und Software im Bereich Computer und Videospielkonsolen. Im Rahmen unserer Expansion suchen wir für alle Großstädte Deutschlands

Filialleiter und Mitarbeiter für unsere neuen Niederlassungen.

Wenn Sie Spaß an Video-Spielen haben, in einem erfolgreichen Team mitarbeiten wollen, vor Verantwortung und Arbeit nicht zurückschrecken, sind Sie bei uns richtig.

Wir bieten Ihnen ein angenehmes Betriebsklima, gute Bezahlung, selbstständiges Arbeiten sowie gute Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb unserer Filialen.

Senden Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen schnellstmöglich an:



ECS Vertriebs GmbH
-Personalab.-
Rosenheimer Str. 32a
8000 München 80
Tel.: 0 89 / 448 93 89

STARKILLER

Wo die Schaltkreise murmeln... Teil 2

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt



STARKILLER

Wo die Schaltkreise murmeln... Teil 3

Grafik: Rolf Boyke
Texte: Heini Lenhardt



Jones und the Last Crusade, (Power-Wertung 90, Amiga/ST) und Ishido (Power-Wertung 87, MS-DOS), um nur einige zu nennen. Ihr könnt Euch nicht herausreden, indem Ihr sagt, daß Ihr Umsetzungen anderer Computer/Konsolen nicht berücksichtigt, weil es auch genug andere Neuerscheinungen gab, die man gegen andere, schlechtere Spiele hätte austauschen können.

Mathias Blunck, Eutin

Bei Emlyn Hughes Soccer, Indiana Jones und Ishido handelt es sich um Spiele, die bereits im letztjährigen Sonderheft "Die besten Spiele 1989" vertreten waren. Bomber Man kam zu spät für den Redaktionsschluß des Sonderheftes, Alterburner fiel auch dem Umsetzungs-Malus zum Op-

fer. Wir können Euch versichern, daß wir gründlich die alten Wertungen abgeklopft hatten, bevor wir die Auswahl für das Sonderheft trafen und kein wirklich neues Spiel vergessen hatten, das uns rechtzeitig zu Redaktionsschluß vorlag. hi

Wer ist Kati

Ich bin der Meinung, daß Ihr bei der Grafikwertung eines MS-DOS-Spieles die VGA-Grafik bewerten solltet und nicht nur die EGA-Grafik. Es gibt mittlerweile schon so viele PC-Benutzer, die eine VGA-Karte besitzen, und die, die mit ihrer Maschine spielen, haben sowieso fast alle VGA-Grafik. Bei den Bildschirmfotos zeigt Ihr VGA-Grafik, bei der anschließenden Wertung redet Ihr über

EGA-Grafik. Da kann doch was nicht stimmen oder? Schließlich bewertet Ihr ja auch den Adlib-Sound und nicht den PC-Pieper, wenn die Karte unterstützt wird. Und noch etwas: Wer ist Kati Hamza? Versucht nicht, Euch herauszureden! Ich habe Beweise, alles ordentlich recherchiert. Es fing alles an mit Ausgabe 3/90, als auf den Seiten 17 und 19 ihr Name unter zwei Artikeln stand. Damals, als ich noch jung und naiv war, habe ich es gar nicht bemerkt. Es ging dann weiter mit Ausgabe 4/90 auf Seite 9. Schon wieder stand da ihr Name, diesmal mit "i" statt mit "y". Doch auch da habe ich noch nichts bemerkt. Es verging dann eine gewisse Zeit, bis ihr Name schließlich wieder in Ausgabe 7/90 erschien. Nun end-

lich war er mir aufgefallen, der Name Kati Hamza. Dieser Name, den ich nicht einordnen konnte. Nennt Ihr vielleicht Euren Textcomputer so oder ist es eine Freundin eines Redakteurs? Wieso schreibt sie andauernd Artikel für Euch? Stellt sie uns doch einmal vor! Wir wollen schließlich wissen, wer uns diese Artikel vorsetzt.

Daniel Schaller, Isenlohn

Seit kurzem bewerten wir bereits die VGA- und nicht die EGA-Grafik bei MS-DOS-Spielen. Sollte ein Programm eine bemerkenswerte EGA-Grafik haben, werden wir dies extra im Text erwähnen. Wir haben leider vergessen, diese Änderung in der "So bewerten Wir"-Rubrik nachzutragen.

Kati Hamza ist eine freiberufliche englische Journalistin,

die ab und zu vor Ort einen Bericht für uns recherchiert. Da sie in England wohnt, kann sie problemlos auf der Insel ansässige Firmen oder Programmierer besuchen. Spieltests wird sie allerdings nicht schreiben.

mg

lungen zwischen ST und Amiga keine großen Probleme, schwieriger wird's oft bei Verbindungen zwischen MS-DOS PCs und einem Amiga oder einem ST.

mh

Kick Off zum letzten...

Als fanatischer Game-Boy-Benutzer und Denkspiel-Freak passiert es nur alle Jubeljahre einmal, daß mir auch ein Spiel aus dem Action- und Sportspielgenre auf Anhieb gefällt. So war es vor Jahren mit "Paradroid" und "Two on Two Basketball", später wanderten auch "Superstar Icehockey" und "Wayne Gretzky Hockey" verächtlich oft in den Disketenschacht des jeweiligen Computers. Vor vielleicht 18 Monaten kam ich dann mehr aus Zufall zu einem Exemplar von Kick Off — kurzum: Die nächsten vier Tage war ich nicht imstande, auf normale

Reize zu reagieren. Mittlerweile sind einige Wochen vergangen und der Nachfolger des Wonneprogramms sowie "Player Manager" sind erschienen. Für mich hat seitdem ein neues Zeitalter der Sportspiele begonnen. Trotz allem können sich die Herren Gaksch und Lenhardt, immerhin selbsternannte Experten des Computer-Kickens, nicht herablassen, auch unter dieses Spiel ihre "Jubelfratzen" zu setzen. Kritisiert wird da unter anderem, daß Bälle vom Fuß wegspringen, flüssige Kombinationen nur mit gehöriger Hilfe von Glücksgöttin Fortuna möglich seien, usw. Frage: Ich habe noch keinen Fußballer aus Fleisch und Blut gesehen, der auf dem Spielfeld Pirouetten und wilde Haken schlägt und gleichzeitig auf dem Weg zum Tor zehn Gegenspieler verdammt "alt" aussehen läßt, ohne daß ihm ab und an der Ball vom Fuß springt. So verhalten sich die Kicker nur bei

Spiele wie Microprose Soccer: Sicherlich ein gutes Spiel, doch realistisch kann ich das nicht nennen. Bei Kick Off dagegen sind waghalsige Manöver wie die oben beschriebenen nur mit verdammt viel Übung möglich, doch nach einigen Wochen intensiven Spielens glücken eben auch derartige Tricks. Zu den Kombinationen bleibt zu sagen: Jedes gute Zusammenspiel steht und fällt mit der benutzten Taktik. Die einprogrammierten Taktiken, ob nun schlicht 5-3-2 genannt oder mit blumigen Namen wie "Falcon" oder "Balanced" geschmückt, sind alle komplett für die Tonne. Wer vielleicht ein Stündchen investiert und bei einer Tasse Kaffee selbst eine Spielstrategie schreibt, der kann sich auch darauf verlassen, daß Pässe ankommen, wenn auch eine vernünftige Mannschaft mit genügend fähigen Spielern Voraussetzung dafür ist.

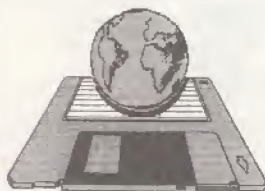
Christian Spreitz, Herford

Sehr geehrte Herren Spieltester

„an Eurer Zeitschrift gibt es nicht mehr viel zu verbessern. Aber manche Spiele (z.B. Populous) kann man zu zweit spielen, indem man zwei Computer aneinander schließt. Drückt doch bitte ab, welche Computer man bei diesen Spielen koppeln kann.“

Henning Josten, Kempen


Normalerweise stehen die Kombinationsmöglichkeiten der zu verbindenden einzelnen Computer im Handbuch des entsprechenden Spieles. Meistens gibt's bei der Verkabe-




WORLD OF WONDERS

COMPUTER SHOP
OF THE 90's


TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC	TOP-AKTUELL:	C-64	Amiga	Atari	PC
Alchemist dt. 62,90 62,90 76,90					Dragon Wars komp. dt. 39,90 69,90					Lord of the Rings Masterklee dt. 69,90 69,90 76,90					Savage Empire dt. 80,90				
Alpha Waves dt. 69,90 69,90 69,90					Elvira - Mistress komp. dt. 80,90 a.A. 99,90					Medusa 2 dt. 69,90 69,90 69,90					Secret a.M. Isl. komp. dt. 29,90 53,90 53,90 a.A.				
A.T.T. 2 dt. 62,90 62,90 62,90					Enchanted Land dt. a.A. 65,90 a.A.					May 29 Folium dt. 80,90 80,90 89,90					Sim Earth dt. 89,90 a.A. 89,90				
Battle Comp. komp. dt. 58,90 76,90 76,90					E-Swat 39,90 62,90 62,90					Mighty Bomb Jack dt. 44,90 69,90 69,90					Speedball 2 dt. 69,90 69,90				
Battlech 2 dt. 80,90					Examination dt. 65,90 65,90 69,90					M.U.D.S. komp. dt. 62,90 62,90 76,90					Spindizzy Worlds dt. 62,90 62,90				
Big Balances komp. dt. 65,90 65,90 65,90					Final Battle dt. 62,90 62,90					Murders I. Sportskomp. dt. 69,90 69,90 69,90					Summer Camp dt. 39,90 a.A. a.A.				
Billy the Kid dt. 62,90 62,90 76,90					Galactic Empire komp. dt. 76,90 76,90 89,90					N.A.M. (Vietnam) dt. 76,90 76,90 89,90					Super Off Road Race dt. 39,90 62,90 a.A.				
Boxer dt. 51,90 51,90					Geisha komp. dt. 69,90 69,90 76,90					Nave dt. 39,90 62,90 62,90 69,90					Sapes Skreack dt. 59,90 59,90				
Car Top dt. 65,90					Golden Age dt. 39,90 62,90 a.A.					Nightbreed (Action) dt. 39,90 62,90 62,90 76,90					Star-Runner dt. 39,90 62,90 62,90 76,90				
Chips Challenge dt. 39,90 62,90 62,90 76,90					Great Coast 2 dt. 39,90 69,90 69,90 a.A.					Old Wall dt. 62,90					Taki dt. 49,90 62,90 62,90				
Convent Action dt. 99,90					Hard Drive 2 dt. 65,90 65,90 76,90					Over the Hill dt. 62,90					Taxi dt. 39,90 62,90 62,90 76,90				
Crimin Times komp. dt. 44,90 62,90 62,90 69,90					Hard Nova dt. 76,90					Pump dt. 44,90 62,90 62,90					Tournament Golf dt. 39,90 62,90 62,90 69,90				
Crown komp. dt. 44,90 62,90 62,90 69,90					Harrier Zombies dt. 62,90 a.A.					Puma Kick Boxing dt. 76,90 76,90					Tronworld komp. dt. 44,90 69,90 69,90 76,90				
Cruiser I. a Corp.komp. dt. 79,90					Ilseval komp. dt. 44,90 59,90 59,90 a.A.					Pick & Mix dt. a.A. a.A.					Unend. Gesch. 2.komp. dt. 39,90 69,90 69,90 76,90				
Damocles Mission Grid I dt. 39,90 69,90 69,90 a.A.					Klax dt. 44,90 57,90 57,90 65,90					Prems dt. 51,90 62,90 62,90 62,90					Wing Commander dt. 44,90 69,90 69,90 76,90				
Dick Tracy komp. dt. a.A. 53,90 53,90					Lemmings dt. a.A. 62,90 62,90 a.A.					Powermanger dt. 76,90 76,90 a.A.					Secret Mission Disk dt. 39,90				
Dino Wars komp. dt. 39,90 62,90 62,90					Line of Fire dt. 39,90 62,90 62,90					Robocop 2 dt. 39,90 62,90 62,90					Wrath of Demons dt. 74,90				



Tel: 06196/82467
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Sa. 9-14 Uhr
Sami Atari/Boothwerber




Kostenlose Preisliste I
World of Wonders
Häfenstr. 31
6231 Schwalbach/Ts.



VERSANDKOSTEN
Nachnahme: 7,00 DM
Vorkasse: 5,00 DM

SERVICE-LEISTUNGEN:
Eilpost Service: 7,00 DM Aufpreis
Sicherheitskassette 3,00 Aufpreis

ACHTUNG
Bestellungen ab
90,00 DM:
Versandkosten
Frei!



Ihr Software Partner

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der **POWERPLAY** ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automaten spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonus drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen

Spezial-High-Score ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top score für die Konsolenkallerei **Elemental Master** auf dem Mega Drive. *mh*

Schickt Eure High scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Bei **Super Star Soldier** hat Till Kimmelman abgeräumt



Rock'n Roll heißt für Jonny Hablützel die Devise

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWERPLAY-Leser

Turrican

C 64: 1,336,290 von Nicolas Heyer, Meppen

Super Star Soldier

PC-Engine: 2,765,500 von Till Kimmelman, München

Puzznic

Amiga: 318,600 von Timo Perlinger, Massenbachhausen

Blood Money

ST: 265,950 von Michael Koppatz, Weissenburg

Gradius

NES: 48,315,700 von Ingmar Hensler, Limburg

Wings Death

Amiga: 318,675 von Stefan Tellenbach

Klax

C-64: 498,286 von Throsten Mies, Wuppertal

Strider

Mega Drive: 120,350 von Stefan Sieber, Hainburg

Batman

Gameboy: 401,720 von Ronald Niewig, Bad Harzburg

Rock'n Roll

Amiga: 766,400 von Jonny Hablützel, CH-Zürich

Lotus Esprit

Amiga: 1:45.1 Sec (Italy) von Stefan Krings

Space Ace

Amiga: 28,200 von Kim Bartschal, Munster

Blasteroids

Amiga: 880,470 von Gerhard Feige, Partenstein

Score des Monats

Paradroid 90

Amiga: 87,650 von Matthias Worms, Hamburg

NAME	AM	PC	ST
486 Attack Schwarzer	SIM	59.50	72.50
4 in 1 Killer	ACT	89.50	89.50
4-Wet	AKM	99.50	5705
Aggravate	ACT	49.50	49.50
Atomic Robo-Kid	ACT	59.50	-
Bad Blood	ROX	n.a.	79.50
Balance of Power 1990	STR	64.50	-
Barfemur	STR	68.50	69.50
Blockout	GES	64.50	64.50
Boss Max VGA	SIM	-	89.50
BAT	ACT	89.50	n.a.
Bodokon	ACT	59.50	64.50
Brainfishing Manager	SIM	49.50	59.50
Back Roper	ROX	69.50	69.50
Cadaver	ADY	49.50	69.50
Champions of Krynn	ROX	64.50	74.50

Chess Strikes Back	ROX	64.50	64.50
Mit 486 Anleitung und Lösungshilfe	79.50	-	79.50

Colosseum tornum	ADY	89.50	69.50
Compass of Camelot	ADY	89.50	99.50
Countdown	ACT	n.a.	64.50
Dragon Breed	ACT	64.50	64.50
Dragon Flight	ROX	74.50	74.50
Dragonwut	SIM	69.50	-
Dungeon Master	ROX	64.50	64.50
Elfers Mishers	ADY	74.50	92.50
Exotic Heritage	ADY	49.50	n.a.
F 16 Thunder Pilot	SIM	59.50	59.50
F 16 Falcon	SIM	74.50	89.50
F 16 Falcon Mission Disk	100	49.50	52.50
F 16 Falcon Mission Disk 2/100	49.50	49.50	-
F 19 Stealth Fighter	SIM	69.50	84.50
F 29 Stealth Fighter	SIM	64.50	64.50
Fight of the Titans	SIM	-	89.50
Flood	ACT	64.50	64.50
Great Gears 2	ADY	64.50	n.a.
Horizon	STR	79.50	n.a.
Horus Quest	ADY	89.50	89.50
Horus Quest 2 GGA	ADY	-	89.50
Horus Quest 2 VGA	ADY	-	109.50
Imperium	STR	64.50	74.50
Invictus	SIM	59.50	n.a.
Indiana Jones Adventure	ADY	64.50	69.50
Islands	STR	64.50	69.50
Kapow	SIM	99.50	99.50
Kick Off 7	SIM	58.50	67.50
Kings Quest 5 VGA	ADY	89.50	89.50
Kings Quest 5 VGA	ADY	-	109.50
Kita	STR	49.50	59.50
Lord Hailo 2	ACT	64.50	64.50

Leummig	ACT	56.50	n.a.
Mit Golden Image Maus F2-2-Spieler Modus	101.19	-	-

Einige Programme waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Newsletter fanden nur vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Infos über unseren Telefonservice.

HARDWARE

3.5 Markendiskette 1. Amiga Extension, Box, abschaltbar	189.00
5.25 Ext Markendiskette 1. Amiga 680/80 Box, abschaltbar	249.00
3.5 Endlosdiskette 1. Amiga 2000	159.00
3.5 Endlosdiskette 1. Amiga 2000 ab DB1	249.00
5.25 Endlosdiskette 1. Amiga 2000 ab DB2	249.00
Elektr. Bootschalter, Einbau ohne Löten	59.50
Mäuse 1. alle Amiga / Atari / XT / AT - Mausware	77.00
High Resolution Maus 1. Amiga / Atari / XT / AT	89.00
Optical Maus 1. Amiga / ST (f. PC DM 129,-)	109.50
3.5 MB Speichererweiterung für Amiga 500	
Megabyte Technologie, alle Bauteile geschützt	
Mit Akku-Set, vorgeladene Kontakte natürlich abschaltbar	129.00
AD Lib Soundboard f. XT / AT mit Jukebox Software	239.00
NEU AD Lib Karten mit Deutschen Anleitungen	
AD Lib Soundboard f. ST / AT mit Composer Kit	279.00
Soundblaster Soundboard f. XT / AT mit Anleitung	349.00
Festplatten, Monitore, Drucker etc. - wir beraten Sie gerne	

ZUBEHÖR

3.5 Markendiskette 1.500 10er Pack	14.50
3.5 Konsumdisketten 5.25 10er Pack	79.50
Gravur - das ultimative Jeppick	89.50
Gravur - Meisterschritt, ersetzt zerstört noch die Mause	159.00
Komplettanleitungen f. viele Games ständig am Lager	

KONSOLEN

Gameboy mit Tetris und Zubelei	159.00
Sega Megadrive mit Retriever, Alfred Bress Zubelei & ETZ 479.00	
Nintendo - Atari Lynx - PC Engine - Neo Geo - Super Famicom	
- Sega Mega - Gameboy - Game Gear - Gameboy - Modelle und Zubehör	
steht in großer Auswahl	

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00, Ausland nur Vorkasse, (E-Scheck + DM 12,00).
ROUTINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr + Anrufbeantworter 24 Std. + Fax 02162/12074
RAMO X: Ringos • Rohrserv. 235 • A600 Version I
SEGA • MEGADRIVE • NINTENDO • Atari Lynx • Mega Games • PC Engine • NEO GEO • Konsoles & Games (Japan/USA)
Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preislisten gültig DM 1.60 in Buchdruck.

SIND SIE FERTIG GENUG FÜR RAINBOW ARTS ?

Sind Sie fertig mit überfüllten Universitäten ? Sind Sie fertig mit schlechten Bezahlungen ? Sind Sie fertig mit langweiligen Aufgaben ? Sind Sie fertig mit der konventionellen Karriereleiter ?

Dann sind Sie in der Tat fertig genug für Rainbow Arts. Wir sind ein schnell wachsendes Softwarehaus, daß sich auf Entwicklung und Vertrieb von Computerspielen spezialisiert hat. Vor 6 Jahren wurden wir gegründet und sind einer der Marktführer geworden. Wir vertreten namhafte Softwarehäuser in Deutschland und Europa.

Um unsere Ziele zu erreichen, wurden nachfolgende Stellen geplant und sind schnellstmöglich zu besetzen. Wir bieten eine angemessene Dotierung und gute soziale Leistungen. Bei uns können Sie selbstständig arbeiten, Ihr Einsatz und Ihre Kreativität wissen wir zu würdigen. Sie werden Teil eines professionellen aber unkonventionellen Teams.

Für unsere Marketingabteilung suchen wir

eine(n) Product Manager(in)

Sie vertreten die Firma gegenüber Teilen der Fachpresse um bestehende Kontakte zu pflegen und neue zu knüpfen. Großkunden und Händler bedürfen Ihrer aktiven Unterstützung und Betreuung. Auch internationale Lizenznehmer wollen auf dem Laufenden sein. Sie planen und führen Marketingaktionen durch. Haben Sie keine Schwellenangst! Wir erwarten keine spezifische Ausbildung. Sie sollten jedoch genug von Spielen verstehen, sowie über gute Deutsch- und Englischkenntnisse verfügen. Schicken Sie Ihre Bewerbung an unsere Marketingleiterin, Frau Dödt.

Zur Verstärkung unserer Entwicklungsabteilung suchen wir

eine(n) Producer(in)

Sie sind der Teamleiter. Zusammen mit Programmierern, Grafikern und Musikern entwickeln Sie ein Programm zur Marktreife - am besten zum Hit! Termin- und Qualitätssicherung gehören zu Ihren Aufgaben. Wir zählen auf Ihre Meinung beim Ankauf neuer Produkte. Lizenzgeber und -nehmer im In- und Ausland werden im technischen Bereich von Ihnen betreut. Sie sollten viel von Spielen verstehen und über profunde Kenntnisse der gängigen Hardware verfügen. Am besten haben Sie schon einmal an der Entwicklung eines Spiels mitgewirkt. Für diese Tätigkeit gibt es noch nicht einmal eine Ausbildung, wir erwarten aber gute Englischkenntnisse und Reisefreudigkeit. Ihre Bewerbung richten Sie an unseren Entwicklungsleiter, Herrn Teut Weidemann.

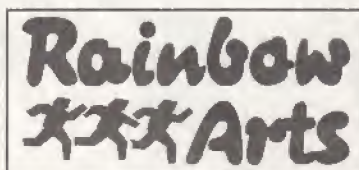
Zur Komplettierung unserer Produktpalette 91/92 suchen wir noch

das Spiel,

das Akzente setzt. Wir suchen innovative Produkte von hoher Qualität. Sie werden von uns intensiv bis zur Fertigstellung in Ihrer Tätigkeit unterstützt. Wir verkaufen europaweit Fertigprodukte und vergeben in Amerika Lizenzen an führende Softwarehäuser, auch im Konsolenbereich. Unser Angebot ist daher sicher lukrativ. Auf den Vertrieb haben Sie ausreichend Einfluß, wir legen Wert auf Partnerschaft. Weiterhin suchen wir noch Grafiker und Programmierer zur Integration in freischaffende und festangestellte Teams. Bitte setzen Sie sich schriftlich mit Herrn Weidemann oder Herrn Stock in Verbindung.

Wir sind umgezogen

Rainbow Arts
Daimlerstr. 10
4044 Kaarst 2



Neue Telefonnummer

Tel.: 02101/6602-0
Fax: 02101/6602-263

STARKILLER

38

ZEICHNUNGEN: HOLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHART

Rent an Unhold GmbH Folge 8

"New Look"

Die Suche nach den drei Orakel-Besen geht in eine entscheidende Phase: Starkiller und Dotschki operieren auf Titano IV. Dr. Bohn bringt inzwischen Treator in repräsentative Formen.



SOW PECH AUCH...
DER RICHTER IST
HEUT' WIES GELAUT.

AN DEN CHARAKTER-WERTEN BEI EINEM
ROLLSPIEL MIT DEM DISKETTENMONITOR
ZUMSCHÜMELN...



...MACHT FÜNF
JAHRE OHNE
BEWAHRUNG!!



ICH UNTERWERFE MICH DER GNADE
DES HOHEN GERICHTS! DOCH BEVOR
IHR, EHRENWERTE FREMDLINGE, ...



...FREUNDSCHAFT
AUF DIESEN...?

200 JAHRE!!
DER NÄCHSTE, BITTE!!



DAS IST EIN UNERKLÄRLICHER
JUSTIZIRRTUM!!



HM... WAS FÜR SCHÖNE FINGER-
ABDRUCK FINGER!



UND WAS HABEN WIR
DA? EINE ECHTE
HERAUSFORDERUNG!



...JE-NEDER SAHNAPF-
AUSDRUCK ZA-HACT...



...SOLANG DAS STEMPEL-
NISSEN STE-NET...

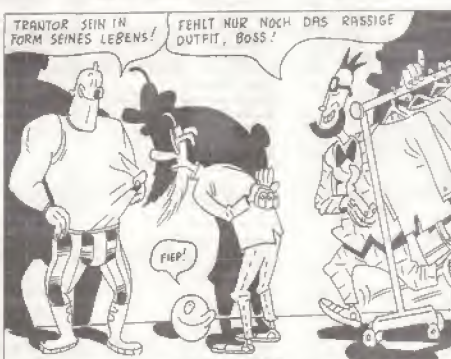


WÄHREND STARKILLER IM HOCHSICHERHEITSTRAKT DES
NÄCHSTGELEGENEN KERKERS UNTERBERACHTET WIRD...



...BEREITET DAS
TENTAMEL DEN LOKAL-
LEN DIENSTAUFSICHTS-
BERGORDEN HEFTIGES
KOPFERBRECHEN...





■ FORTSETZUNG FOLGT

GALAXY

Wir sind umgezogen !

Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.

PC ENGINE

PC Engine Core Graf RGB/PAL	
+ 1 Spiel	399,-
PC Engine GT - Handheld***	99,-
+ 2 Spiele	699,-
Alice in Wonderland	99,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bombberman**	99,-
Cyber Combat Police*	99,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Kadash**	99,-
Marchen Maze*	99,-
Neodrop**	99,-
Out Run*	99,-
Son of Dracula**	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Super Thunderblade**	109,-
Violent Soldier**	99,-
PC Engine Fan	15,-
SD Darius Plus**	119,-
CD Averager	109,-
CD Legion*	109,-
CD Vastel	119,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole +1 Spiel	399,-
Aleste jg**	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Arrow Flash jg	59,-
Atomic Roboid*	99,-
Axix FZ jg	59,-
Battle Squadron US**	119,-
Budokan US**	119,-
Crack Down jg**	99,-
Darius II jg	119,-
Elemental Master**	99,-
E Swat jg**	59,-
Galaxia jg**	109,-
Gain Ground jg**	99,-
Heavy Unit jg	99,-
J.M. Football US***	109,-
Magical Hat jg	119,-
Mickey Mouse jg**	99,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US**	109,-
Wonderboy III jg**	109,-
Zany Golf US	59,-

GAMEBOY

Batman US***	85,-
Bubble Ghost US**	85,-
Chase HQ US	85,-
Double Dragon US***	85,-
Final Fantasy US***	75,-
Klax jg**	65,-
Kwirk dt...	49,-
Merenary Force US**	85,-
Nemesis US**	85,-
NFL Football US**	85,-
Paperboy US**	85,-
Skate or Die US**	85,-
Super Contra jg**	85,-
T.M.N.T. US***	85,-
Gameboy Konsole / Tetris	169,-
Caseboy	39,-
Gameight	49,-
Stereo Amplifier	49,-
Vision Magnifier	39,-
Console Club No.1	15,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
G-Looc	85,-
Sokoban	85,-
Wonderboy	85,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Antares	ST/Amiga
Belair	ST/Amiga/IBM
Dragon Curse	PC Engine
Epic	ST/Amiga/IBM
F16 Falcon II	IBM
Great Courts II	ST/IBM
Human Tennis	PC Engine
Jackie Chan	PC Engine
Mag22 Fulcrum	ST/Amiga/IBM
Knights of the Sky	IBM
Lemmings	ST/Amiga
Nintendo Superamicon	ST/Amiga/IBM
Return of Medusa	ST/Amiga/IBM
Secret of Monkey Island	ST/Amiga
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Sim Earth	ST/Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Speedball II	Amiga/IBM
Starlord	ST/Amiga/IBM
Tiger Hell	Sega Mega Drive

C64 DISK

Challengers**	55,-
Creatures	45,-
Dick Tracy	45,-
Dragonstrike	89,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Saint Dragon	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Soccer Mania**	45,-
Starflight	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	45,-
Super off Road Racer	45,-
Total Recall	45,-
Transworld	49,-
Turncan**	45,-
Twinworld	45,-
Unendliche Geschichte II	45,-
Weltreis	45,-

C64 Super Stars

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	89,-
Bundesliga Manager***	45,-
Champions of Kryn***	75,-
Curse of the Azure Bonds**	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunslip**	55,-
Micropose Soccer**	55,-
Pool of Radiance**	89,-
Puzznic**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service**	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	89,-
Captiva**	89,-
Chaos strikes back**	89,-
Cadaver**	75,-
Dungeon Master**	89,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Immortal**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	89,-
Power Monger**	79,-
Puzznic**	89,-
Popolous**	89,-
Speedball II**	89,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	89,-
Their Finest Hour**	79,-
Turncan**	59,-
u.v.a.	

ATARI ST

B.A.T.	89,-
Badlands**	89,-
Chase HQ II	89,-
Galactic Empire	89,-
Lettrix	89,-
M.U.D.S***	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix**	75,-
Pang	89,-
Power Pack**	89,-
Simulra	89,-
Soccer Mania*	89,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II*	89,-
Super off Road Racer**	89,-
Transworld**	75,-
Vaxine**	89,-
u.v.a.	

IBM

Aircraft Sc. Designer**	85,-
Battle Tech II**	99,-
Blue Max**	99,-
Challenger**	79,-
Covert Action**	109,-
Crash Course**	85,-
Elvira**	79,-
Hard Nova**	79,-
Imperium**	79,-
Kick Off III**	75,-
Kings Quest V**	119,-
Lord of the Rings**	89,-
M.U.D.S***	85,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Red Baron**	99,-
Railroad Tycoon**	99,-
Rick Dangerous II**	89,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island dt.**	79,-
Silent Service II**	89,-
Sim City Architecture 1**	45,-
Sim City Architecture 2**	45,-
Space Quest III dt.**	99,-
Their Finest Hour**	89,-
Trans World**	79,-
Zellard	89,-

Ultima V/***	99,-
Wane Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander****	109,-
Wing Com.Secret Miss Disc**	45,-
Wonderland**	99,-

ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	89,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Captiva**	89,-
Chaos Strikes Back**	89,-
Dragon Wars**	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Elvira**	109,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 1***	59,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Great Courts II**	75,-
Indianapolis 500**	75,-
M.U.D.S***	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Panza Kick Boxing**	79,-
Paradroid 90***	89,-
Popolous**	89,-
Popolous Data Disc***	39,-
Power Monger**	79,-
Speedball II**	75,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
B.A.T.	89,-
Badlands**	89,-
Carthage	89,-
Car vap	89,-
Challengers**	79,-
Curse of RA*	59,-
Fatal Heritage	75,-
Galactic Empire	85,-
Golden Axe	89,-
Harpoon	85,-
Invest	89,-
James Pond**	89,-
Killing Game Show	89,-
Crash Course**	85,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	89,-
Octius	89,-
Pang	89,-
Power Pack**	89,-
Puzznic**	89,-
Soccer Mania*	89,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Strider II**	89,-
Super Off Road Racer*	89,-
Timewarp	119,-
Tom & the Ghost	89,-
Trans World*	79,-
Turncan**	59,-
Wolfpack**	85,-
Wrath of the Demon	79,-
Silmline Laufwerk	199,-

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargablern Freddy, Jason, Roland, Thomas, Wolf und Incredible Stevie besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preisanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras
I Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht I
Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24**

089 / 7605151

POWER TIPS

Heft
3/91



ZUM SAMMELN

Power-Tips

Computerspleetips

Red Storm Rising	70
Wing Commander	70
Ultima VI	71
Oops-Up	71
King's Quest V	72
Geisha	75
Powermonger	75
Fountain of Dreams	76
Dragonflight	78

Schummelecke

M1 Tank Platoon, The Curse of Ra, Monty Python, The Killing Game Show, Legend of the Lost 86

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Space Quest 2, Last Ninja 2, Die Antwort zu Loom, Legend of Faerghail, Alternate Reality, Die Antwort zu Iron Lord, Phantasy Star 1, Operation Stealth, Goonies II 87

Videospieletips

Wizard and Warriors	88
Lock'n'Chase	88
Ninja Spirit	88

Golden Axe	88
Phelios	88
Teenage Turtles	88
Strider	88
Probotector	88
Cyberball	88
Puzzle Road	89
Electrocop	90
Super Mario Land	93
Assault Suit Leynos	93
Flappy Special	93
Gargoyles Quest	94
Shadow Dancer	95
Clue-Book	
Dragon Wars Teil 3	97

Verlag Merkt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Red Storm Rising

Torsten Petri aus Lorch/Rhein ist auf Tauchstation gegangen und möchte seine Erfahrungen mit uns teilen.

Die Gegner

Carrier Task Force (Flugzeugträger mit Geleitz):

Da der Flugzeugträger sehr laut ist, befindet man sich am Anfang des Kampfes meist sehr weit weg von der feindlichen Gruppe. Kommen die Schiffe auf Euch zu, dann wartet Ihr, bis sie nah genug für einen Torpedoangriff sind. Haltet trotzdem genug Abstand, sonst macht Ihr unliebsame Bekanntschaft mit Torpedos. Wenn die Schiffe sich von Euch wegbewegen, hilft nur eins: auf 300 Fuß gehen, Raketen starten, Decoy starten (kein Noisemaker!), wieder auf 995 Fuß gehen und so schnell wie möglich verduften. Hat sich die Aufregung etwas gelegt, könnt Ihr einen zweiten Angriff starten.

Diesel-U-Boote:

Konventionelle U-Boote sind die gefährlichsten Gegner. Sie orten Euch früher, als Ihr sie. Hier hilft nur eins: Sofort angreifen und dann alle feindlichen Torpedos abwehren.

Amphibious Groups:

Diese Gegner sollten eigentlich keine größeren Probleme aufwerfen. Ihr nähert Euch dem Feind, geht runter auf fünf Knoten und startet Eure Torpedos in Richtung der Schiffe. Aktiviert die Torpedos erst im letzten Augenblick. Sorgt in jedem Fall dafür, daß die Steuerkabel nicht reißen. Flüchtende Landungsboote erledigt Ihr nach dem Versenken der Escort-Schiffe mit Raketen.

Atom-U-Boote bekämpft man auf weite Entfernung mit der "Sealance" (wenn vorhanden). Wenn man keine "Sealance" hat, wird die Sache schwierig: Nähert Euch möglichst unbemerkt und versucht es mit Torpedos. Hubschrauber stören nur bei Raketenangriffen. Wenn Ihr "Stinger" geladen habt, dann wartet Ihr so lange, bis er sich nähert und schießt ihn dann ab. Wenn Ihr keine "Stinger" habt, bleibt Euch nur die Flucht. Die Hubschrauberpiloten bemerken Euch meist nicht, wenn Ihr nur mit Torpedos angreift.

Bei einem Torpedoangriff solltet Ihr erst in die falsche Richtung feuern und die Torpedos erst etwas später auf das

tatsächliche Ziel programmieren. Die feindlichen Schiffe feuern dann oft in die falsche Richtung. Nähert Euch niemals Schiffen, die mit Wasserbombenwerfern ausgerüstet sind. Wasserbomben kann man nicht ausweichen.

Habt Ihr auch nach längerer Zeit keine Ortung, probiert folgendes: Langsam um 360 Grad drehen, über den Layer/unter den Layer wechseln. Wenn auch das nicht hilft, schaltet den "Map Overlay" ein und fahrt in eine Gegend, in der keine weißen Punkte sind. Aktives Sonar nur im Notfall benutzen, wenn Ihr sowieso schon geortet seid. vw

Wing Commander

Origins "Wing Commander" ist ein Actionspieß der Extraklasse. Frederic Daguenet aus Berlin schickte uns seinen Erfahrungsbericht als Kampfpilot.

— Wer nicht ewig in der Hornet sitzen möchte und sich außer der "Golden Sun" noch andere Orden an die Heldenbrust heften möchte, muß auch etwas dafür tun. Das heißt, alle Missionen erfolgreich beenden und soweit wie möglich alle Abschüsse auf sich verbuchen.

— Prinzipiell gibt es fünf verschiedene Missionen:

□ Escort-Mission

Meist wird man einem Drayman-Frachter als Geleitschutz zugeteilt. Ab und zu wird auch ein Zerstörer eskortiert. Besonders die Frachter sind nur schwach geschützt, so daß man die gegnerischen Schiffe möglichst schon in weiter Entfernung von dem Frachter abfangen sollte. Also gleich den Nachbrenner rein und feuern, was das Zeug hält. Dabei darauf achten, daß sich kein Kilrath absetzt und den Frachter atomisiert.

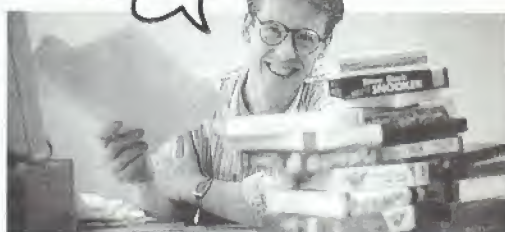
□ Intercept-Mission

Dürfte keine größeren Probleme machen. Ihr säubert Jump-Points von gegnerischen Schiffe, damit freundliche Schiffe ungehindert in den Hyperraum eintauchen können.

□ Strike-Mission

Bei diesen Missionen ist Euer ganzes Können gefragt. Die großen Schiffe des Gegners sind zwar kein größeres Problem, allerdings ist ihr Geleitschutz nicht von schlechten Eltern. Euch wird zwar im

Hallo Computerspiele-Fans!



In diesem Monat vergeben wir unsere Super-Prämie mal nicht an einen emsigen Kartenzeichner, sondern der Preis geht an einen cleveren Cheat-Bastler. Florian Weber aus Tutzing löst alle Probleme in Lord British' Landen. Wer bei "Ultima VI" nicht weiterkommt und sich vor Verzweiflung schon in sein Langschwert stürzen wollte, kann jetzt seine Mannschaft ohne Schwierigkeiten mit allen nötigen Extras ausrüsten. Freunde von Mammutlösungen werden ihre Freude an der "Kings Quest V"-Komplettlösung haben.

Jetzt etwas in eigener Sache: Was haltet Ihr eigentlich von einem Tips-Sonderheft? Ich würde mich freuen, wenn Ihr dazu mal Eure Meinung schreiben würdet. Besonders Anregungen zu Aussehen und Aufteilung eines solchen Heftes sind gefragt. Wollt Ihr umfassende Kartensammlungen oder lieber viele Schummeltricks? Laßt Eurer Fantasie freien Lauf und schickt das Ergebnis an mich.

So, genug geredet. Ran an den Compi und losgespielt! Die Osterferien wollen sinnvoll genutzt werden. Grüße, Volker.

Briefing-Room gesagt, daß ihr die Jäger ignorieren sollt, doch das ist in den meisten Fällen tödlich. Wenn sich eine Jalithi an Euer Heck setzt, dann gute Nacht. Also zuerst immer die Eskorte ausschalten und dann erst die dicken Brummer angreifen.

□ Patrol-Mission

Wieder keine allzu schwere Aufgabe. Auf Euren Erkundungsflügen kommt es meistens nur zu einzelnen Fighter-Duellen.

□ Defend-Mission

Die schwersten Missionen überhaupt. Wenn Ihr einen feindlichen Angriff auf das Mutterschiff abwenden wollt, dürft Ihr nicht die Übersicht verlieren. Ihr solltet die Gegner nicht verfolgen, sondern immer beim Mutterschiff bleiben.

— Die Hornet

Sie ist schnell und wendig, was man sich zunutze machen sollte. Direkte Treffer steckt sie nur schlecht weg, deshalb nie frontal angreifen. Nehmt Euch vor Grathas und Jalthis in acht.

— Die Scimitar

Kein sehr gutes Schiff, da sie nicht besonders wendig und schnell ist. Ihre Mass-Driver-Cannons haben zwar eine gute Durchschlagskraft, verlieren aber schnell die Energievorräte. Nur feuern, wenn eine hohe Trefferwahrscheinlichkeit be-

steht. Im Dogfight öfter den Afterburner benutzen, um in eine bessere Position zu kommen.

— Die Raptor

Sie ist das mit Abstand am besten bewaffnete Schiff. Vor allem gegen die kleinen Salthis und Dralthis eignet sie sich gut zum Frontalangriff. Vorsicht vor Asteroiden- und Minenfeldern: Sie ist recht plump in der Steuerung.

— Die Rapiar

Dieses Schiff vereinigt die Wendigkeit der Hornet mit der Feuerkraft der Raptor. Auch mit ihr können Frontalangriffe geflogen werden. Kollisionen mit den Gegnern sollte man vermeiden.

— Gegnerische Schiffe

Die Salthi und Dralthis nerven nur durch ihre hohe Wendigkeit, sind aber leichte Gegner. Die Jalthis ist das bestbewaffnete Schiff des Gegners. Ihren sechs Rohren solltet Ihr tunlichst nicht in die Quere kommen. Zum Glück ist sie äußerst träge. Die Krait ist da schon ernster zu nehmen: Gute Panzerung, gepaart mit großer Wendigkeit, sind eine ernste Gefahr für unsere Karriere. Die Gratha ist der gefährlichste Gegner von allen: exzellente Bewaffnung und starke Panzerung. Der sicherste Platz ist hinter diesen unangenehmen Maschinchen. Geizt nicht mit

Missiles, Frachter oder Zerstörer lassen sich zur Not auch mit den Bordkanonen besiegen. Und nun: weggetreten! vw

Ultima VI (MS-DOS)

Florian Weber aus Tutzing liefert uns den Cheat zum Rollenspielskriptor Ultima VI. Zuerst muß man Iolo ansprechen, dann dreimal SPAM und danach einmal HUMBURG eintippen. Unten sind einige der wichtigsten Items aufgelistet. Ihr müßt nur die entsprechende Zahl bei "Get Item" als "Object Number" eingeben. vw

Oops-Up (Amiga)

Marc Kissel aus Bad Nauheim beliefert uns mit allen Levelcodes für Demonwares Geschicklichkeits-"Oops-Up". Frohes Ballonplatzeln. vw

1	P001 DKS1 30FJ FL59 Q058 FA20 5F6J CKD4 NF05 D04G 40V8 FDL0 V03D 49F8 WAQD X038 UU09 40FJ X03C DK49 G8LD	P49X A0A5 39VS XPE4 FE5C CXE5 32H4 PD30 10F4 D947 FD4G DK48 206G DK39 DGL0 D049 6P05 F049 4G7H XPE5 UP9F	AQ1Q S046 VE96 X94B E114 D824 84DS S04L FOR0 2FF7 R4KG 39GH PW04 OEP5 R4G6 MF03 OW75 MC90 00T8 TI27 W3RF	905W TRP2 6GI3 REWQ IP0U HGF6 FUK0 30RT JUEE MIRO GULU JUG8 R2T7 TUP8 KOP9 BIWI EB01 SA3A S4A9 LA8D MUE0	90 90 100	ER7E NEPD W8GA PI31 2I10 A234 X3Q1 NEC1 GUF7 A3K9 C5J0 IH90 JUBI V069 T800 4799
---	--	--	--	--	-----------------	--

Es sticht die Harpune, es platzt der Ballon: Alle 100 Level von Oops-Up

1 = LEATHER HELM	44 = TWO-HANDED-HAMMER	86 = GAVEL
2 = CHAIN COIF	45 = TWO-HANDED-AXE	87 = 9PB OF THE MOONS
3 = IRON HELM	46 = TWO-HANDED-SWORD	88 = GOLD
4 = SPIKED HELM	47 = HALBRED	89 = GOLD NUGGET
5 = WINGED HELM	48 = GLASS-SWORD	90 = TORCH
6 = BRASS HELM	49 = BOOMERANG	91 = 1 ZU YLEM
7 = GARGOYLE HELM	50 = TRIPLE CROSSBOW	92 = 1 SILVER SNAKE VENOM
8 = MAGIC HELM	51 = FORCE FIELD	93 = SEXTANT
9 = WOODEN SHIELD	52 = WIZARD EYE	95 = BRUNCH OF GRAPES
10 = CURVED HEATHER	54 = MAGIC BOW	96 = BUTTER
11 = WINGED SHIELD	55 = ARROW	97 = GARGISH VOKABULARY
12 = KITE SHIELD	56 = BOLT	99 = BACKPACK
13 = SPIKED SHIELD	57 = SPELLBOOK	100 = SCYTHE
14 = BLACK SHIELD	58 = SPELLS	103 = PICK
15 = DOOR SHIELD	59 = CODEX	104 = SHOVEL
16 = MAGIC SHIELD	60 = BOOK OF PROPHECIES	105 = HOE
17 = CLOTH ARMOUR	61 = BOOK OF THE CIRCLES	106 = WOODEN LADDER
18 = LEATHER ARMOUR	62 = VORTEX CUBE	114 = KNIFE
19 = RING MAIL	63 = PICK LOCK	115 = WINE
20 = SCALE MAIL	64 = KEY	116 = MEAD
21 = CHAIN MAIL	65 = BLACK PERL	117 = ALE
22 = PLATE MAIL	66 = BLOOD MOSS	127 = SKILLET
23 = MAGIC ARMOUR	67 = GARLIC BLUB	128 = LOAVES OF BREAD
24 = SPIKED COLLAR	68 = GINSENG ROOT	129 = POTION OF MEAT
25 = GUILD BELT	69 = HANDRAKE ROOT	130 = ROLLS
26 = GARGOYLE BELT	70 = NIGHTSHADE MUSHROOM	131 = CAKE
27 = LEATHER BOOTS	71 = SPIDER SILK	132 = CHEESE
28 = SWAMP BOOTS	72 = SULFUROUS ASH	133 = HAM
33 = SLING	73 = MOONSTONE	135 = HORSE CHOPS
34 = CLUB	74 = AMULET OF SUBMISSION	136 = SKEWER
35 = MAIN GAUCHE	75 = SNAKE AMULET	149 = SHIPS DEED
36 = SPEAR	76 = ANKH AMULET	151 = BOOK
37 = THROWING AXE	77 = GEM	152 = SCROLL
38 = DAGGER	78 = STAFF	153 = PANPIPES
39 = MACE	79 = LIGHTNING WAND	154 = TELESCOPE
40 = MORNING STAR	80 = FIRE WAND	166 = SACK OF GRAIN
41 = BOW	81 = STORMCLOAK	167 = SACK OF FLOUR
42 = CROSSBOW	82 = RING	169 = RUBBER DUCKY
43 = SWORD	83 = OIL FLASK	171 = FUMAROLE
	84 = RED GATE	172 = SPIKES
	85 = BLUE GATE	173 = TRAP
		178 = BUCKET
		181 = CHURN

Wenn das nicht hitverdächtig ist: Alle Extras zum Aussuchen

King's Quest

Lange genug haben wir gewartet, jetzt ist es endlich soweit: King's Quest V ist da. Reinhard Wolf aus Gießen schickt die Komplettlösung, Andreas Bissinger und Dirk Krämer aus Böblingen liefern die hervorragende Karte dazu.

Zu Anfang, mit Crispins altem Zauberstab ausgestattet, macht man sich auf den Weg in

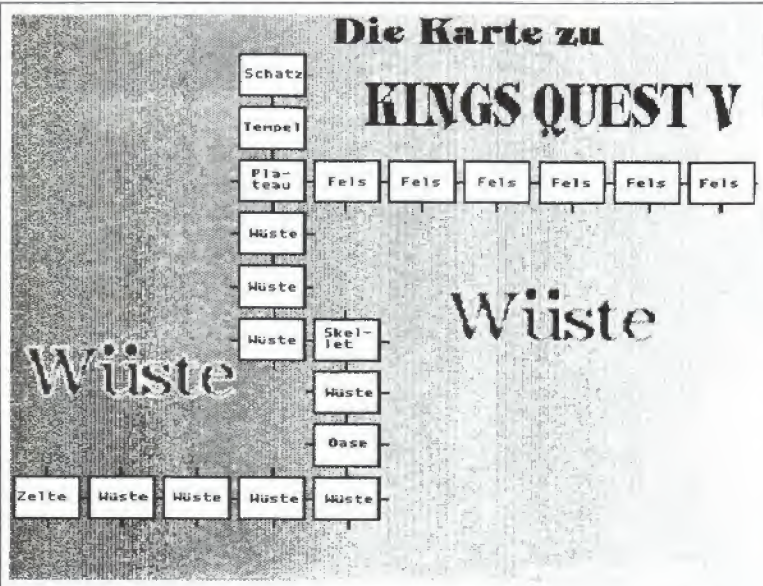
chen gerne essen, wird aber in noch weiter Ferne im Spiel dafür die Quittung erhalten... (Al says, save early...). Zwei weitere Bilder links befindet sich ein Baum, in welchem Bienen ihr Nest haben. An diesem Nest will sich soeben ein Bär (mhm, Honig) gütlich tun. Da gerade kein Bärenlöter zur Hand ist, versucht man ihn mit allerlei Sachen zu bewerfen. Dies funktioniert natürlich nur mit sinnvollen Sachen wie Wacker-

eine Honigwabe entnehmen. Bevor man nun nach Norden aus dem Bild verschwindet, sammelt man noch schnell den Stecken vom Boden auf. Mit diesem Stock bewirft man den Hund, der am Ameisenhügel seinen Unsinn treibt. Auch der Ameisenkönig ist sehr dankbar für die Hilfe und verspricht, sich bei Graham zu revanchieren.

Gesagt, getan, denn vor der Kneipe befindet sich ein Heu-

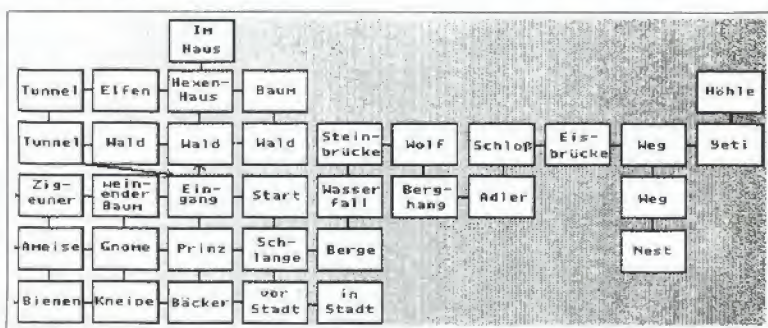
und sich mit evtl. vorhandenen Personen über deren Bedürfnisse unterhalten. Gespräche führen kann man mit dem Gnomemopa, der Trauerweide, dem Verlobten der Trauerweide und dem Zigeuner, der allerdings nicht viel zu berichten weiß, außer daß es ihm stark nach Gold verlangt.

Jetzt zum etwas diffizileren Teil des Spiels. Links der Felder mit Bienen, Ameisen und Zigeuner beginnt die Wüste. In der Wüste kann man vorzüglich umherirren und nach sieben bis acht Feldern auch prima verdursten. Man hält sich nun an den Wüstenplan und geht, ausgehend von den Bienen, fünf Felder nach links, wo man fürs erste seinen Durst stillen kann. Danach geht man zwei Felder nach oben und drei Felder nach links. Nun steht man vor einem Gebirgseinschnitt, in dessen Hintergrund man ein Portal eines in den Berg gehauenen Gebäudes sieht. Außerdem kann man auch hier wieder vom kostbaren Naß schlabbern. Dies sollte aber relativ zügig geschehen, da bereits nach wenigen Augenblicken fernes Hufgetrappel zu hören ist. Man kann natürlich dumm rumstehen und sich schlachten lassen, kann sich aber auch einigermaßen geschickt hinter dem linken der beiden Felsbrocken an der Quelle verstecken. Die Reiter schnallen dann nichts mehr und öffnen eine nicht vorhandene Tür mittels weit hin unbekannter Worte. Dies kann man auch probieren,



Damit Ihr in der Wüste nicht verdurstet: Alle Schauplätze auf einen Blick

das kleine Dorf. Man befragt dort den Mann, der sich darum bemüht, seinen Karren wieder flott zu kriegen, schaut in das Faß hinein und erhält die ersten zwei Punkte für den übelriechenden Fisch. Nun kann man sich in aller Ruhe erstmal die drei Läden ansehen und mit den Besitzern sprechen. Dabei wird schnell klar, daß Graham gerne den roten Schlitzen und den blauen Mantel hätte, sich diese Dinge aber noch nicht leisten kann. An der Stelle, wo vor dem ersten Betreten eines Ladens noch der Mann an seiner Karre werkelt, liegt nun eine Silbermünze im Wert von zwei Punkten. Damit wäre vorerst alles in dem Dorf erledigt. Man begibt sich nun zum Bäcker und verplempert den gerade gefundenen Silberling für Süßigkeiten (Custard Pie). Wer jetzt Hunger verspüren sollte, kann den Ku-



Auch im Wald solltet Ihr Euch keine Fehlritte erlauben

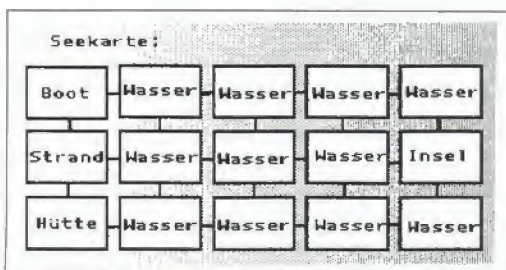
steinen (leider gerade keiner da) und toten Fischen (oh Zufall!). Nachdem der Bär sich den Stinfisch geschnappt hat, erscheint die Bienenkönigin und bedankt sich für Grahams Hilfe. Daraufhin darf man sich aus dem Bienenest

hauen, in dem es sich vorzüglich (ohne fremde Hilfe erfolglos) wühlen läßt. Der Ameisenbär marschiert zur Unterstützung heran und Graham erhält eine goldene Nadel. Jetzt kann man sich ja einmal mit den anderen Bildern vertraut machen

wird aber feststellen, daß es ohne weitere Hilfsmittel nicht geht.

Danach macht man sich, begleitet von dauerhaftem Verdursten, auf den Weg zu des Rätsels Lösung, geht dreimal nach Süden (unten!) und ein-

mal nach Osten, findet dort einen herrenlosen Schuh, geht dreimal nach Westen, um sich dort abzukühlen, danach dreimal nach Süden und einmal nach Westen und ist da. Hier fällt zunächst einmal ein alkoholisierte Beduine durch Koordinationsschwierigkeiten auf. Diesen kann man erfolglos untersuchen, um dann in das kleine Zelt einzudringen und sich des Stabes zu bemächtigen. Dabei soll man in einem Bogen um den Schnarher herumgehen, da man andernfalls unangenehme Bekanntschaft mit einem Krummdolch machen darf. Nach Genuß des köstlichen, lebenserweckenden Trankes aus dem Bottich vor dem Feuer ist man wiederum gewappnet, einmal nach Osten und dreimal nach Norden zu wandern. Dort genehmigt man sich die obligatorische Erfrischung und spaziert dreimal nach Norden und zweimal nach Osten. Jetzt kann man mit Hilfe des soeben erbeuteten Stabes (den man dabei aus lauter Dusseligkeit zerbricht) die Schatzkammer betreten und dort in größter Eile



Ein Hoch auf die christliche Seefahrt: Orientierung leichtgemacht.

die vorhandenen Utensilien (Goldmünze und großer Goldkrug) aufzukleben. Wem allerdings die Türe vor der Nase zu klappen sollte, dem hat mal wieder das letzte Stündlein geschlagen, was um so ärgerlicher ist, da nirgendwo vorher im Text steht, daß man besser vorher abgespeichert hätte. Wer so schnell ist, den Saal zu verlassen, bevor einem die Türe ins Kreuz fällt, kann sein Leben auf amüsante Art und Weise beenden, indem er den Goldkrug aufmacht. Soviel zu 1001 Nacht. Nachdem der offensichtlich immense Durst

des Königs Graham von Daventry ein vorletztes Mal gestillt wurde, läuft man viermal nach Osten und zweimal nach Süden, genehmigt sich dort einen letzten Schluck und marschiert schnurstracks nach Osten (fünftermal). Der aktuelle Aufenthaltsort sollte die Gegend mit den Bienen sein. Zwei Felder weiter nördlich drückt man dem Zigeuner das Goldstück in die Hand und erhält in der informativen Filmsequenz ein Amulett von der Zigeunerin Mushka. Dieses Amulett hängt man sich gleich mal um.

Nach langer beschwerlicher Wanderung bis zum Bäcker geht man in östlicher Richtung zum Bildausgang und wirft mit dem alten Schuh auf die dann aus Westen hereinstürmende Katze (muß auf jeden Fall klappen, passiert nur einmal). Daraufhin hat man sich also auch eine Rattenmutter zur Freundin gemacht. Drei Bilder nördlich gelangt man in den unheimlichen Wald, jedoch nicht mehr hinaus. Eigentlich schade! Nachdem der Zauber der Hexe an einem abgeprallt ist (dank des Amuletts), begibt man sich zum Hexenhäuschen (mehrere Möglichkeiten, ganz leicht) und überreicht dort der freundlichen jungen Dame den wunderschönen Krug. Die ist natürlich genauso gescheit und neugierig wie Graham und macht die Dose auf. Damit ist dieses Übel beseitigt. Man kann die Brücke überqueren und in das Haus eindringen (hier ist manchmal ein Magic Spell aus dem Hexenalphabet gefragt, der kann aber auch zu jeder anderen Gelegenheit abgefragt werden). Im Haus öffnet man die

Lösungsservice Berry & Strodhe

!Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

★ Dragon Wars	★ Chaos strikes back
★ Hillstar	★ Dragonflight
★ Pool of Radiance	★ Ultima III-VI
★ Champions of Krynn	★ Buck Rogers
★ Secret of the Silver Blades	★ Legend of Faerghail
★ Dungeon Master	★ Might and Magic II u.v.a.

Demnächst: Fountain of Dreams, Cadaver, Captive (Vorbest. mögl. Liste anfordern)

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 6,-, York. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

Sega Megadrive 16-Bit incl. 1 Spiel 349,- DM

Thunderforce III 69,- Strider 79,- Shadow Dancer 79,-
Mickey Mouse 75,- Soccer 69,- Crack Down 79,-

Auf Anfrage: Galaxies, Musha Aleste
PC-Engine incl. 1 Spiel 349,- DM
Große Auswahl an Spielen ab 29,- DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern!!!
außerdem Computer, Monitore und diverses Zubehör

COMPUTER UND VIDEO
Ralf-Marc Schindler-Renck
Grolandstr. 52
8500 Nürnberg 10
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)

Beratung und Auslieferung in Berlin:
Videospieleclub DOUBLE TROUBLE Telefon 030/6849816

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

Amiga	Wild West World dt. 83,90	Teenage Mut.Hero 42,90
A-10 Tank Killer 79,90	Wolfpack dt. 71,90	Turtles dt. 34,90
Deadlands dt. 52,90	Zout dt. 52,90	Turner dt. 27,90
Battle Command dt. 54,90		
Great Courts 2 dt. 62,90		
CURSE OF THE AZURE BOND 67,90	Atari ST	MS-DOS 3,5 & 5,25
Dragon Wars dt. 62,90	Adv. Tactical Fighter dt. 62,90	A-10 Tank Killer 85,90
Flight to t. Intruder dt. 73,90	Battle Command dt. 57,90	Bards Tale III 75,90
Heroes Quest 83,90	Conquest of Camelot 63,90	Buck Rogers 67,90
Imperium dt. 62,90	Flight to the Intruder dt. 67,90	Blue Max 89,90
Indianapolis 500 dt. 62,90	F-19 Stealth Fighter dt. 67,90	Colonels Bequest 89,90
Kalhan dt. 83,90	Imperium dt. 63,90	Flight of the Intruder dt. 85,90
Kings Quest 4 83,90	Lernings dt. 62,90	Indianapolis 500 dt. 62,90
Kings Quest 3er Pack 79,90	M 1 Tank Platoon dt. 69,90	Kings Quest 5 83,90
Lemmings dt. 57,90	M.U.D.S. 63,90	M.U.D.S. dt. 83,90
Loom dt. 67,90	On the Road dt. 65,90	Monkey Island dt. 74,90
M 1 TANK PLATOON DT. 69,90	Ops Up dt. 59,90	M 1 Tank Platoon dt. 82,90
Midwinter dt. 62,90	Puzznik dt. 63,90	Ports of Call dt. 75,90
M.U.D.S. 63,90	Powermanger dt. 57,90	Powerpack 67,90
Narc dt. 57,90	Rick Dangerous 2 dt. 57,90	Railroad Talcum dt. 79,90
On the Road dt. 65,90	Sekret of Monkey Is. dt. 62,90	Space Quest III 84,90
Ops Up dt. 63,90	Speedball 2 dt. 63,90	Silent Service II dt. 85,90
Puzznik dt. 62,90	Their Finest Hour dt. 67,90	Snowstrike dt. 62,90
Pirates dt. 54,90	Tom and the Ghost dt. 62,90	Their Finest Hour dt. 67,90
PORTS OF CALL 49,90	Turrican dt. 52,90	Ultima 6 69,90
Pool of Radiance dt. 58,90	Wolfpack dt. 71,90	
Powermanger dt. 55,90		
Pang dt. 56,90	C 64	Weitere Spiele für PC, Amiga, Atari ST und C 64 auf Anfrage.
Rick Dangerous 2 dt. 57,90	Back to the Future 2 dt. 34,90	Versand per Nachnahme, UPS 10,- DM, Postl. 9,- DM, UPS-Air immer 24 Std. 16,- DM, ab 200,- Portofree, Hardware auf Anfrage.
SIDMON MIDI 99,90	Bundesliga Manager dt. 35,90	Preisänderungen vorbehalten.
PROFESSIONAL DT. 99,90	Buck Rogers 59,90	Für Druckfehler keine Haftung.
Secret of Monkey Is. dt. 62,90	F-16 Combat Pilot dt. 45,90	
Tower FFA dt. 65,90	Glücksrad dt. 25,90	
Tom and the Ghost dt. 62,90	Kings Bounty dt. 45,90	
ULTIMA 5 69,90	Lethal dt. 45,90	
Wings dt. 72,90	M.U.D.S. dt. 35,90	
	Summer Camp dt. 35,90	

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

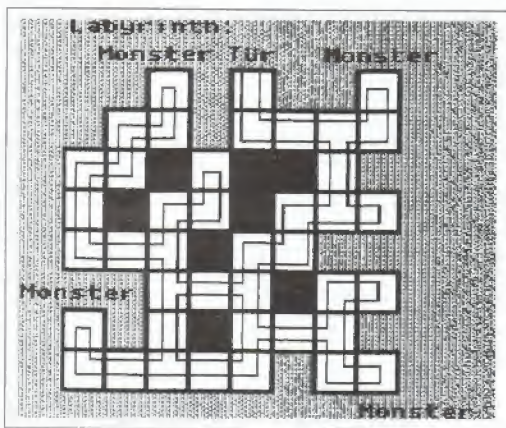
Computer Softwarevertrieb

Postfach 830110, 5000 Köln 90,
Mo.-Do. 10.00-18.00 Uhr, Fr. 10.00-16.00 Uhr
Hotline: 0221/604493, Telefax: 0221/609003
Besonderer Service: UPS-AIR Innerhalb 24 Stunden

Schublade und findet einen Lederbeutel (aufmachen) mit drei Edelsteinen. Weiterhin gibt es ein kleines Spinnrad in einer Truhe und in der Lampe versteckt einen kleinen Schlüssel. Ein Bild östlich vom Haus ist ein Baum mit einer Türe. Der Schlüssel paßt zum Glück und man findet ein goldenes Herz, welches der Prinzessin in der Trauerweide gehört. Nun geht man zurück zum Haus und danach nach Westen. In diesem Waldstück scheint es nur so von irgendwelchen schmucksteingierigen Kobolden zu wimmeln. Man wirft nacheinander die drei Edelsteine auf den Boden, verfehlt den kleinen Kobold, hofft, daß man gespeichert hat, läßt den letzten Spielstand, zerdrückt die Honigwabe auf dem Weg und wirft erst dann die drei Edelsteine. Da Honig ja bekanntlich von klebriger Konsistenz ist, bleibt der kleine Kobold zu unserem Glück in dem Kleister stecken und verspricht Graham, ihn aus dem Wald zu bringen. Dies geht weitgehend automatisch. Man erhält zum Dank für die Klunker noch ein feines Paar Elfen Schuhe.

Wieder aus dem Wald heraus, geht Graham erstmal zur Trauerweide und gibt dieser ihr güldnen Herzelein zurück, worauf diese ihre Harfe einfach fortwirft und sich mit ihrem Holden auf den Weg nach Hause macht. Die Harfe kann König Graham selbstverständlich wie kein zweiter bedienen (Klingt nach Nero), nicht jedoch das exquisite Spinnrad (zwei linke Hände und nur Daumen), welches er kurzerhand dem Gnomnopa übereignet, der dann dreist behauptet, daß es ja eh sein Spinnrad wäre, und daß er vermutlich Rumpelstilzchen heißt, sich vor Freude in der Luft zerreißt könne und daraufhin sein Enkelkind zwingt, dem großen König Graham die blöde Marionette zu geben. Man guckt noch mal, ob sich bei den Zigeunern noch was abstauben läßt und stellt fest, daß außer einem Tamburin keiner mehr da ist.

Da in diesem Spiel besser nichts links liegen gelassen werden sollte, schiebt man sich dieses Musikinstrument auch noch in die sierratisch riesigen, nie ausbeulbaren Hosentaschen. König Graham marschiert nun stracks in die Stadt, die er schon vor langer Zeit mit Fisch und Münze verließ, tauscht dort die goldene Nadel beim Schneider gegen



Labyrinth ohne Schrecken: Karte gefällig?

eine blaue Kutte, beim Spielzeugmacher die Marionette gegen einen Rodelschlitten (der auch noch in die Hosentasche paßt) und letztlich stürzt man den armen Schuhmacher ins Glück, indem man ihm die Elfen Schuhe im Tausch gegen einen kleinen Hammer aufdrängt. Damit wäre nun auch das Letzte aus der kleinen Stadt herausgeholt und Graham kann sich nun endlich mal in aller Ruhe in die Kneipe setzen. Dort wird ihm aber kein allzu schöner Empfang vom Wirt und seinen Kumpanen (einer heißt wahrscheinlich Ken) bereitet. Der Schlag auf den Kopf läßt Graham gefesselt im Keller erwachen. Eigentlich ist jetzt das Spiel mal wieder vorbei, doch man hat ja selbst auch ein paar Freunde, namentlich die Rattenmutti, die einem Dank ihrer Nagezähne zu einem ansehnlichen Stück Seil verhilft. Graham wird jetzt etwas ungeschoßt und zerstört!! das rostige Schloß mit dem Hammer (war doch kein so schlechter Tausch, die Schuhe haben ja sowieso nicht gepaßt). Nach dem Öffnen der Türe findet man sich in der Küche der Kneipe wieder und mopst sich aus dem Kühlschrank eine große Lammhaxe. Verschwinden kann man durch die linke Türe, sein Leben beendend, indem man durch die rechte Türe geht.

Jetzt ist es an der Zeit, die blöde, giftige Schlange nördlich der Stadt zu erschrecken. Dies geschieht zweckmäßigerweise mit der Rassel. Der Weg in ein neues Gebiet beginnt. Da Graham sich auf einem Pfad in kühle Höhen befindet, erscheint es angebracht, den

blauen Mantel überzuwerfen. Nach kurzer Schlitterpartie steht Graham vor einem Abgrund, hat plötzlich mächtigen Hunger und verspeist die halbe Haxe. Über sich kann er einen Ast sehen. Über diesen Ast wirft man das Seil und zieht sich daran so weit hoch, bis der Ast kracht, man zu Boden stürzt und sich dabei den Hals bricht. Nach erneutem Resto wählt man diesmal den Felsvorsprung zur rechten Seite des Astes aus, um daran das Seil zu befestigen. Nun kann man sich gefahrlos nach oben ziehen und steht schon vor dem nächsten Problem. Im Hintergrund sind einige Felsbrocken an der Wand zu sehen, über die unser wackere König mittels des Handsymbols drüberhüpfen kann. Ich sag nicht, welche die richtigen sind, Graham stöhnt so schön beim Fallen. Hat man diese kleine Hürde gemeistert, so braucht man nur noch über den Baumstamm zu balancieren, um anschließend ein Bild weiter östlich gehen zu können. In diesem Bild wird der arme Cedric von einem garstigen Wolf gemopst, also schwingen wir uns schnell auf den Schlitten und nichts wie hinterher. Leider sind die Rodelkünste des Graham nicht sonderlich ausgeprägt, und er fährt die Kiste kurzerhand zu Schrott. Wieder ein Bild weiter östlich findet man einen bemitleidenswerten Adler, der nach Befragung zugibt, daß er ganz schön Hunger hat. Da Graham ein edles Herz hat, gibt er dem Adler eine Kleinigkeit (Haxe). Man geht den Weg weiter und wird schnell von einem Empfangskomitee, bestehend aus zwei

Wölfen, zur Königin Iobella geleitet, die kurzerhand die Exekution von Graham und Cedric verfügt. Mit schneller Reaktion bedient man die Harfe und klinkert ein schönes Liedchen, welches die Königin von ihrem Tötungsvorhaben abbringt. Sie erlaubt Graham, seine Reise fortzusetzen, dies jedoch nicht ohne Gegenleistung. Graham soll den schrecklichen Yeti, der ihre Kristallhöhle okkupiert, vertreiben (oder Schlimmeres).

Man wird zur Höhle hingeleitet und steht in Sekundenbruchteilen vor dem garstigen Yeti mit dem großen Hunger. Es erweist sich nun als weitsichtig, daß man den Kuchen nicht selbst gefressen, noch dem Adler verfüttert hat, denn in alter Stummfilmmanier läßt sich dieses feine Tortenstück hervorragend im Gesicht des Yeti plazieren, worauf dieser etwas orientierungslos und ohne seinen Fallschirm angelegt zu haben über die Klippe springt. Im hinteren Teil der Kristallhöhle kann man nun ohne Sinn und Verstand versuchen, den einen kleinen Kristall von Hund abzubringen, es wird aber empfohlen, dieses mit dem Hammer zu bewerkstelligen. Nachdem Graham wieder unbeschadet aus der Kristallhöhle zurückgekehrt ist, wird er vom Wolf zur Königin Iobella zurückgeleitet, die ihm und Cedric dann, wie versprochen, die Freiheit schenkt und noch ein paar nette Glückwünsche mit auf den Weg gibt.

Auf dem Weg zur Kristallhöhle geht Graham nach Süden und im danach in der Draufsicht erscheinenden Bild durch den Felskamin nach oben. Da ein Abenteuer ohne Überraschungen nicht abenteuerlich genug ist, wird ein weiteres Mal Sindbad der Seefahrer bemüht, denn Graham wird von einem Roc im Fluge gefangen und in dessen Nest verschleppt, in welchem gerade eines dieser doppelköpfigen Monster aus dem Ei schlüpft. Graham hat gerade genug Zeit, sich des goldenen Halsbandes zu bemächtigen, als er auch schon von dem wiedererstarnten Adler aus den Klauen dieses Monsters gerettet wird. Dabei bleibt allerdings der schöne blaue Mantel zurück (schade).

Da die Lösung doch recht umfangreich geworden ist, müßt ihr leider bis zur nächsten Ausgabe warten, bis alle Rätsel gelöst sind.



Geisha

Andreas Möller aus Altwied hat sich mit dem "Emanuelle"-Nachfolger "Geisha" beschäftigt und alle erotischen Abenteuer heil überstanden. Hier sein Erfahrungsbericht:

Im Hotelzimmer im Ginza-Viertel öffnet man zunächst die untere Schublade und nimmt die leere Schachtel mit. Außerdem nehmt ihr die "Hinoki"-Ölflasche vom Tisch. Mit dem Öl reibt ihr Euch die Hände ein und fangt die weibliche Zikade aus dem Bonsaibaum. Ab damit in die Schachtel. Anschließend laßt ihr Euch von dem Wahrsager Isuzu die Zukunft voraussagen und mit Herrn O. bekannt machen. Von ihm erhaltet ihr im weiteren Verlauf wichtige Informationen. Auf seiner Terrasse ist eine feische junge Dame. Ihr solltet sie mit dem Sekt übergießen. Das regt sie so auf, daß sie eine Zulassungskarte verliert, die wir natürlich gleich einstecken.

Im Jadedempel müßt ihr fünf Ziffern in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen. Bei dem folgenden Spielchen mit Napadamis Wachen könnt ihr nicht verlieren. Zurück im Hotelzimmer öffnet ihr die linke Tür des Wandschranks und lest das Plakat. Ihr sucht den Namen der Perle (Ostreadae) und merkt Euch die passende Zahl. Anschließend liest man den Werbeprospekt bis zu der Stelle mit den "Toki"-Kapseln, die man selektieren muß. Jetzt werdet ihr zu Oko geschickt, die Euch ihre Hilfe anbietet. Ihr müßt ihr jetzt die Nummer von dem Plakat sagen und sie findet die zwei schwarzen Perlen. Anschließend geht es weiter zur weißen Weide, wo Euch Kine zu einem Spielchen herausfordert. Habt ihr sie siebenmal besiegt, gibt sie Euch eine wichtige Information. Jetzt

schickt Euch Herr O. nach Shato. Benutzt die "Toki"-Kapseln für volle Energie und die Zulassungskarte für alle Eingänge. Nach der dritten Etage wird eine "Gynoid" aktiviert. Wenn ihr unter Zeitdruck ein Bild des Drachens zusammensetzt, ist die Dame besiegt. Nun steht ihr vor dem Tor von Napadami. Wieder reibt ihr Eure Hände mit dem "Hinoki"-Öl ein und laßt die weibliche Zikade bei der männlichen frei. Wenn ihr den Bonsaibaum auf ein heiliges Zeichen vor dem Tor stellt, geht die Tür auf. Feuer, was das Zeug hält, und Eva fällt in Eure starken Arme. Und wenn sie nicht geschieden sind, dann lieben sie sich noch heute.

vw

Power-monger

Um die Anfangsschwierigkeiten zu überwinden, hat Ralph Lapp aus Neustadt/Aisch grundlegende Verhaltensregeln für den aufstrebenden Eroberer zusammengestellt. Ich hoffe, bald trudeln die ersten Insekten von Power-monger bei uns ein. Also, strengt Euch an.

Zu Beginn immer nur kleine Dörfer mit geringster Aggressivität angreifen. Dann die Bevölkerung vollständig rekrutieren (mit der höchsten Aggressivität). Dies verhindert, daß andere Armeen dieses Dorf angreifen und Leute rekrutieren.

Wenn man einen Hauptmann benötigt, sollte man warten, bis sich dieser in einem Dorf niederläßt, dann mit geringer Aggressivität angreifen und schon hat man einen Mitstreiter. Werden die Lebensmittel knapp, müßt ihr entweder auf Schafe Jagd machen

oder das Lebensmittellager eines toten Hauptmanns plündern.

Falls zu Beginn eines Levels die Situation recht aussichtslos erscheint, sollte man ruhig einige Zeit abwarten und beobachten, was die anderen Armeen anstellen. Meistens bekriegen sie sich gegenseitig und man kann nach einem Kampf die herrenlosen Lebensmittel, Boote und Waffen einsammeln.

Wenn ein gegnerischer Hauptmann getötet wurde, flüchten die führerlosen Truppen in ihren Turm. Deswegen am Ende eines scheinbar siegreichen Levels lieber noch mal nachsehen, ob nicht ein bewohnter Turm übersehen wurde.

Falls man ein Dorf mit einem Bergwerk entdeckt, sollte man nach Möglichkeit sofort angrei-

fen und mit neutraler Haltung das Erfindungs-Icon betätigen. So werden relativ schnell Schwerter hergestellt, die die Kampfeffizienz eines Soldaten ungefähr verdoppeln.

Von der Erfindung eines Katapults oder einer Kanone sollte man in den meisten Fällen absehen. Die Städte werden unnötigerweise zerstört und der Hauptmann, der das Katapult steuert, ist leichter verwundbar, weil er seinen Bogen abgeben muß.

Friedensverträge lohnen sich nicht. Anfangs, wenn die eigene Armee noch schwach ist, werden sie meist abgelehnt oder schon nach kurzer Zeit gebrochen. Die beste Lebensversicherung ist immer noch eine starke Armee. Ab ungefähr 50 Mann müßt ihr Euch keine Sorgen mehr machen.

vw



Gewehrsammlung in den Zuckerrhodfeldern verloren. Die Kombination für den Safe ist 092089. Nie in Imdas Bett legen! Die Flüssigkeiten in Marios Badezimmer solltet Ihr in leere Gefäße füllen und mitnehmen.

Als Nächstes solltet Ihr den verschollenen Wilfred suchen. Er wird in den Glades, westlich von Miami, versteckt gehalten. Man betritt die Glades von der Westseite her, dort ist eine Lücke zwischen den Palmen. Sobald man den Sumpf betritt, entdeckt man das Haus, in dem sich Wilfred aufhält. Vorher sollte man allerdings dafür sorgen, daß genug Platz in der Party ist: Ignatz in der Polizeistation abladen. Jetzt geht man zu Tomtom Mahut, der uns an Big Daddy weiterreicht. Bei Euerem Besuch solltet Ihr den Rum nicht vergessen. Ihr wachst in einem Raum auf, dessen einziger Ausgang nach Süden führt. Die verschlossene Tür führt auf einen Strand, auf dem man von Beachcombers angegriffen wird. Nach dem Gefecht sollte man Rum auf dem linken unteren Feld "usen". Im Teleporterraum bewegt man sich so lange, bis man neben dem linken, unteren Feld steht und übergießt den Kelch. Wacht man wieder auf, hat man ein Amulett und wird von allen Ohos freundlich behandelt. Bei Tomtom könnt Ihr jetzt einige Sachen kaufen. Eure Aufgaben in Miami sind beendet und Ihr solltet Euch auf den Kampf mit den Killerclowns vorbereiten. Trainiert am besten in den Zuckerrhodfeldern, bis Ihr den 10. Level erreicht habt und ungefähr 60 Hitpoints besitzt. Dann deckt Ihr Euch mit 9-mm-Magazinen ein und pirscht Euch an den linken Torturm der Clownfestung heran. Jetzt kann ein wenig TNT nicht schaden. Der Granatwerfer löst sich in seine Einzelteile auf. Diese Prozedur wiederholt Ihr an der anderen Seite. Mit den beiden unteren Ecktürmen solltet Ihr Euch nicht weiter aufhalten. Habt Ihr den Komplex betreten, dann könnt Ihr Euch in der Garage, links oben, ungestört ausruhen. Das Gebäude oben rechts, ist "Kiwis' Playhouse". Faßt nichts unnötig an, überall lauern Fallen. In der Südostecke findet man im unteren Käfig einen Clown, den man befreien sollte. Im ersten Stock, ebenfalls im Südosten, stößt man auf einen Mutantiger. Ihr benutzt das Paßwort BOZO und erhaltet eine Rüstung.

Das Haus in der Mitte ist eine Art Manege. In der Südostecke findet man eine von Fallen nur so wimmelnde Waffenkammer. Das Gebäude im Südwesten beherbergt die Kantine und die Schlafsäle. Wenn Ihr Euch hier gefangenommen laßt, werden Euch fast alle Waffen abgenommen und Ihr landet in dem Haus im Südosten. An der ersten Biegung solltet Ihr die Gummistiefel benutzen. Nach dem schweren Kampf mit den "Top Guards" kommt Ihr mit den Radios an dem Wecker vorbei. Nun müßt Ihr die Billardfalle betätigen, damit Euch die Kugel den Weg freiräumt. Nun geht's ab in den Zirkus. Den Luftballonclown laßt Ihr in Ruhe, der Flötist ist ein Kermi-El-Roboter. Vorsicht, Minenfeld! Habt Ihr die Schlacht mit dem Löwen und dem Roboter überstanden, findet Ihr in der Kiste den echten Kermi-El. Die Schlüssel braucht man für die Waffenkammer (hinter einer Geheimtür). Wenn man das Haus durchsucht, findet man nach schweren Kämpfen Granny Astor, die von Kermi-El verschleppt worden ist. Bringt sie zurück nach Miami. Nun müßt Ihr für Gramps Astor und Doc Brewhee Platz in der Party machen, nur sie kennen das Geheimnis der Fountain. Ihr marschier wieder in die Glades, zu der Stelle, an der Wilfred gefangen gehalten wurde. Die Mutanten zeigen Euch den Weg zur Fountain. Jetzt müßt Ihr noch den großen Showdown mit Kermits Tochter Kiwi überstehen — und schon ist "Fountain of Dream" gelöst.

VW



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	89,-
Advanced Tact. Fighter 2, dt. Handb.	69,-	MIG 29, Handbuch deutsch	89,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Monkey Island, komplett deutsch	89,50
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	69,-	M.U.D.S., Anleitung deutsch	67,-
Battleya, Anleitung deutsch	75,-	On the Road, komplett deutsch	71,50
Big Business, deutsche Version	64,-	Panza Kick Boxing, Anleitung deutsch	74,50
Blue Max	74,50	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Pool of Radiance 1 MB, Handb. deutsch	67,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch	69,-	Ports of Call, deutsche Version	67,-
Das Boot	74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Dick Tracy, deutsche Anleitung	67,-	Powermonger DATA, dt. Aufl. dt.	30,-
Dragon Wars, Anleitung deutsch	69,-	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Secret of the Silver Blades	69,-
Chaos Strikes Back (zu Dungeon M.)	67,-	SIMCITY, dt. Anleitung 512K (Rapid)	52,-
Elvira, Handbuch deutsch	74,50	SIMCITY, dt. Anleitung 512K	72,50
EPIC, Handbuch deutsch	69,-	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,-	Team Suzuki, Anleitung deutsch	84,-
F 16 Mission-Disk I u. II, dt. Hdb.	59,50	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Thee Great Hour, dt. Anleitung	75,-
Final Whistle (für Kick Off II)	39,-	Tom & The Ghost, Anleitung deutsch	69,-
Guns, kompl. deutsch	69,-	Transworld, kompl. deutsch	69,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Unendliche Geschichte II, deutsch	89,-
Hard Drivin', Anlg. deutsch	84,-	UIMS II, Handbuch deutsch	74,50
Harpoon, deutsches Handbuch 1 MB	74,50	Wild West World, komplett deutsch	89,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Wing Commander	a. A.
Imperium, Handbuch deutsch	69,-	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Indiana Jones (Graik Adv.) kpl. dt.	69,-	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Invest, komplett deutsch	69,-	Wunderland, dt. Anlg. 512 K 1 MB	75,-
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-	Wrath of The Demons, Anlg. deutsch	69,-
Loom, komplett deutsch	75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	87,-
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-	Speicherlose 512K-Überbrückung	109,-

ATARI

Advanced T. Fighter 2, Handb. deutsch	69,-	Larry II	89,-
A 10 Tank Killer	79,50	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle	69,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Battleya, Anleitung deutsch	75,-	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,-
Blue Max	74,50	Midwinter, komplett deutsch	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,-	MIG 29, Handbuch deutsch	89,-
Cadaver, kompl. deutsch	67,-	Monkey Island, komplett deutsch	89,50
Celtic OT of Holey, kpl. deutsch	67,-	On the Road, komplett deutsch	71,50
Champions of Krynn, Handb. deutsch	74,50	Panza Kick Boxing, Anleitung deutsch	74,50
Das Boot	74,50	Pirates, Handbuch deutsch	66,-
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Populous, Handbuch deutsch	65,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Hdb.	71,50	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Dragonflight, Ltd. Ed. kpl. deutsch	74,50	Powermonger DATA, dt. Aufl. dt.	30,-
Elite, Handbuch deutsch	65,-	Rings of Medusa, komplett deutsch	72,50
Elvira, Anleitung deutsch	69,-	Secret of the Silver Blades	57,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Sim City, deutsches Handbuch	69,-
F 16 Falcon Mission-Disk I, dt. Hdb.	59,50	STOS - The Game Creator, deutsch	109,-
F 16 Falcon Mission-Disk II, dt. Hdb.	59,50	STOS - Masterpiece plus	62/199,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
Final Whistle, Anleitung deutsch	69,-	Team Suzuki, Anleitung deutsch	84,-
Guns, Handbuch deutsch	64,-	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Thee Great Hour, dt. Anlg. 1 MB	75,-
Hard Drivin', kompl. deutsch	84,-	Tom & The Ghost, Anleitung deutsch	69,-
It Came From the Desert, Handb. dt.	57,-	Trans World, komplett deutsch	69,-
Kick Off II, dt. Anleitung	39,-	Turnman, deutsche Anleitung	59,-
Loom, kpl. deutsch	75,-	UIMS II, deutsches Handbuch	74,50
Imperium, Handbuch deutsch	69,-	UIMS II, deutsch, komplett deutsch	69,-
Indiana Jones (Graik Adv.) kpl. dt.	69,-	Wunderland, Handbuch deutsch	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Wunderland, Anleitung deutsch	69,-
		Zak McKracken, kpl. deutsch	87,-

IBM

Advanced Tactical Fighter, dt.	* 69,-	Monkey Island, kpl. deutsch VGA	* 89,50
Battle Isle	* 69,-	Monkey Island, kpl. deutsch VGA	* 74,50
Battle Tech II	* 86,50	M.U.D.S., Anleitung deutsch	* 74,50
Battleya, kompl. deutsch	* 69,-	On the Road, komplett deutsch	* 71,50
Cadaver, kompl. deutsch	* 67,-	PENTHOUSE, Electronic Puzzle	* a. A.
Covert Action, Handbuch deutsch	* 95,-	Populous, dt. Handbuch	* 65,-
Das Boot	* 82,50	Ports of Call, deutsche Version	* 67,-
Elvira, kompl. deutsch	* 69,-	Quest II, Glory II (Parsons Quest II)	* 89,-
Eye of the Beholder	* 91,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 69,90
F 19 Stealth Fight, Handb. deutsch	* 74,50	Red Baron (SIERRA)	* 89,-
F 29, Handbuch deutsch	* 144,-	Secret of the Dragon (SIERRA)	* 69,-
Great Courts II, Anlg. deutsch	* 69,-	Star Trek (SIERRA)	* 89,-
Indiana Jones (Graik Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Star Trek Service II, Handb. dt.	* 86,50
Imperium, Handbuch deutsch	* 74,50	Sim Earth, Handbuch deutsch	* 95,-
Islands, Anleitung deutsch	* 75,-	Sim City, Handbuch deutsch	* 74,-
Kick Off II, deutsche Version	* 56,-	Space Quest, kpl. deutsch	* 75,-
Kings Quest V/EGA oder VGA	* 89,-/99,-	Space Quest IV	* 89,-
Kix, deutsche Anleitung	* 63,-	Supremacy, Anleitung deutsch	* 69,-
Knights of the Sky, Handb. deutsch	* 89,-	Teenage Mut. Hero Turtles, dt.	* 74,50
Larry II, kompl. deutsch	* 84,-	Thee Great Hour (Battle of Brk.)	* 75,-
Lemmings, dt. Anlg.	* 64,-	Transworld, kpl. deutsch	* 69,-
LHX Attack Chopper, dt. Anlg.	* 99,-	Ultima VI	* 82,50
Life and Death II	* 74,50	UIMS II, Handbuch deutsch	* 74,-
Light Speed, Handbuch deutsch	* 95,-	Wayne Gretzky Hockey II	* 79,-
Loom, kompl. deutsch	* 75,-	Wing Commander	* 72,50
Lord of the Rings, Anlg. deutsch	* 89,-	Wolfpack, deutsches Handbuch	* 95,-
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-	Wunderland, Anleitung deutsch	* 69,-
Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 87,-
Midwinter, deutsche Version	* 75,-	Southern Star, Handbuch deutsch	* 37,5-
MIG 29, Handbuch deutsch	* 89,-		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- - UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 - POST-NACHNAHME 7,-
* AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an:
021 03-420 88 oder 016/21 7007
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

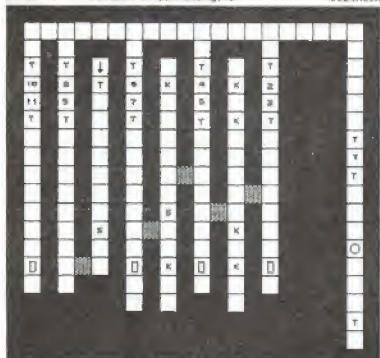
Dragonflight

Endlich ist es soweit, Thomas Lichte liefert die letzten Karten für Thalions Rollenspiel "Dragonflight". Diesmal besuchen wir den Dungeon im Kiefer des Drachen und den Dungeon in der Eiswüste. Holt Euch keinen Schnupfen. vw



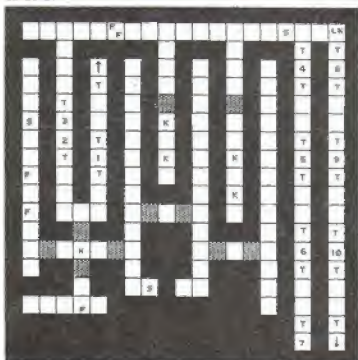
LEVEL 11: DUNGEON IN DER EISWÜSTE

Eintrittsdorf: FOLGERLOW



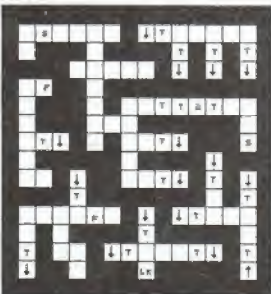
- Raum 11: Statue
- Raum 21: 2 Gühle, verschlossen
- Raum 31: 4 Gühle
- Raum 41: 10 Skelette, verschlossen
- Raum 51: 4 Geister
- Raum 61: 4 Energiekugeln, verschlossen
- Raum 71: 4 Energiekugeln
- Raum 81: 6 Gühle, verschlossen
- Raum 91: 4 Geister
- Raum 101: 6 Gühle, verschlossen
- Raum 111: 5 Trolle

LEVEL 21



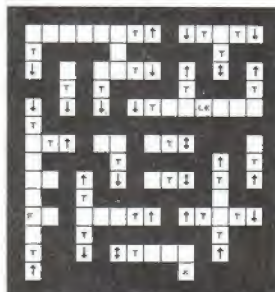
- Raum 51: 13 Kristallhächter
- Raum 101: 4 Kristallgehäuser

LEVEL 31



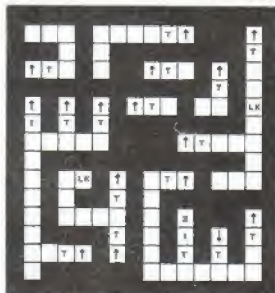
- Raum 11: 6 Balkone
- Raum 21: 4 Statuen

LEVEL 41

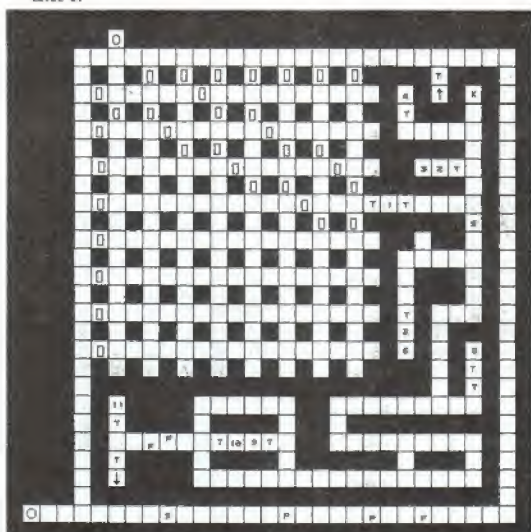


LEVEL 51

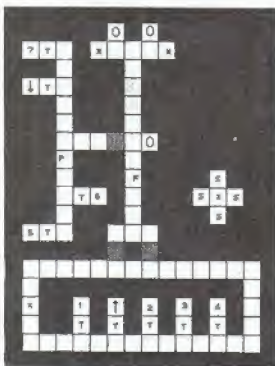
- Raum 11: 9 Gühle
- Raum 21: 1 Kiste



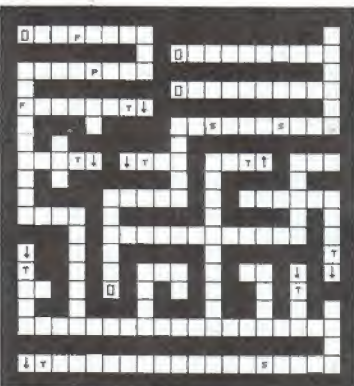
LEVEL 61



LEVEL 71

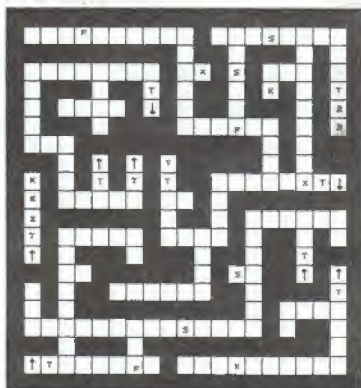


LEVEL 81



Raum 1: 4 Statuen
Raum 2: 7 Trolle
Raum 3: 4 Statuen, Kiste

LEVEL 91





WORLD OF WONDERS

CLUB 2000

C-64-Beispiele:		Lost Patrol komp. dt.	54,90	Unendliche Geschichte 2 komp. dt.	61,90
Atomix	32,90	Op. Stealth komp. dt.	54,90	Wallpaper dt.	71,90
Dragon Wars	34,90	Powermonger dt.	67,90	Zak McKracken dt.	60,90
Great Court dt.	47,90	Ultima 5	64,90		
Kick Off 2 dt.	34,90	Wings of Death dt.	61,90		
Nightbreed (Action) dt.	34,90	Zak McKracken dt.	60,90		
Rick Dangerous 2	32,90			PC-Beispiele:	
Ultima 1 & 2	54,90			Buck Rogers	67,90
Un. Geschichte 2 komp. dt.	32,90			Dyn Boot	75,90
X-OUT dt.	34,90			Indiana Jones 500	61,90
				Lost Patrol komp. dt.	54,90
				Midwinter	67,90
				PGA Tour Golf dt.	69,90
				Silent Service 2 dt.	77,90
				Ultima 5	71,90
				Wing Commander	71,90

Atari ST-Beispiele:		Amiga-Beispiele:	
Cadaver komp. dt.	61,90	Cadaver komp. dt.	61,90
Dino Wars komp. dt.	45,90	Eintra Matriere 1 MB komp. dt.	71,90
Indiana Jones 3 komp. dt.	60,90	Great Courts 2 dt.	61,90
		Loom komp. dt.	67,90
		Operation Stealth komp. dt.	54,90
		Powermonger dt.	67,90

TEL: 04146/87647
Mo. Fr. 9 - 19 Uhr
Sa. 9 - 18 Uhr
Sonnt. Kaufhausmeier

Kostenlos! Preldienst!
World of Wonders
Bücherei: 33
12333 Schönbühl/Tc.

VERKANDKOSTEN
Inkludiert: 7,00 DM
Versand: 5,00 DM

SERVICE-LEISTUNGEN:
Eigent. Service:
7,50 DM Aufpreis
Sicherheitskopien:
3,00 Aufpreis

ACHTUNG
Bestellungen ab:
90,00 DM
Versandkosten frei!

Jahresbeitrag
telefonisch
erlangen!

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

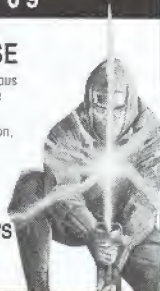
SEGA MEGADRIVE — Musha Aleste, Crack Down, Dangerous Seed, Monsterlair, Lakers & Celtics, Elemental Master, Battle Squadron, Sword o. Vermillion

PC-Engine — Champion Wrestling, Alices Dream, St. Dragon, Bomber Man, Out Run, Burning Angel, Märchen Maze, Thunderblade, Twin Hawk

GAMEBOY — alle aktuellen Module a. A.

SEGA GAME GEAR — G-Loc, Monaco GP, Columns

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieltests an.



TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

DYNAMIC SYSTEMS

HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

TEL: 03615/2736

AUSTRIA

(15-19 Uhr Mo.-Fr.)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Kein Problem! Fordern Sie noch heute unseren GESAMTKATALOG kostenlos an!

AMIGA/ST NEWS

Powermonger	\$ 699,-
M1 Tank Platoon	\$ 749,-
Lotus Esprit-Turbo	
Chal.	\$ 649,-
Indianapolis 500	\$ 699,-
Dino Wars	\$ 599,-
Int. Soccer	
Challenge	\$ 649,-
Lost Patrol	\$ 649,-
Cadaver	\$ 699,-
Invest	\$ 599,-
Rick Dangerous 2	\$ 649,-

GAMEBOY

Gameboy inkl.	
Tetris	\$ 1390,-
Super Mario Land	\$ 399,-
Wizards and	
Warriors	\$ 399,-
Kwik (Puzzle Boy)	\$ 499,-
Bomber Boy	\$ 499,-
Teenage Mutant	
Ninja Tur.	\$ 499,-
Batman	\$ 499,-
Castlevania	\$ 499,-

AMIGA CLASSICS

Pirates	599,-
Midwinter	
(kp. deutsch)	499,-
F-19 Stealth Fighter	599,-
Legend of Faerghail	599,-
Poots of Radiance	599,-
RVF Honda	549,-
Populous	549,-
Falcon F-16	579,-
Wings of Death	599,-
Their finest Hour	749,-

und viele andere Games!

MS-DOS

688 Attack	
Submarine	\$ 649,-
Dragon Wars	\$ 599,-
Pool of Radiance	\$ 599,-
Railroad Tycoon	\$ 699,-
Silent Service II	\$ 699,-
Xenon II	\$ 599,-
Ultima V + VI je	\$ 699,-
Great Courts	\$ 549,-

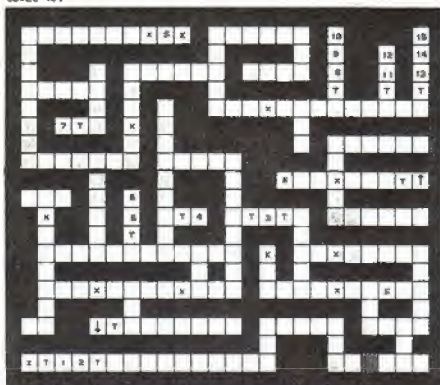
Außerdem haben wir noch im Programm:

- Amiga Hardware (z.B. 1,8 MB S. 3990,-, 512 KB S. 1190,-)
- C-64 Software (immer neu und günstig!)
- Sega Mega Drive (dt. Version S. 3890,-)
- Spiele
- Lösungsbücher für viele Adventures!
- PC-Engine + Games

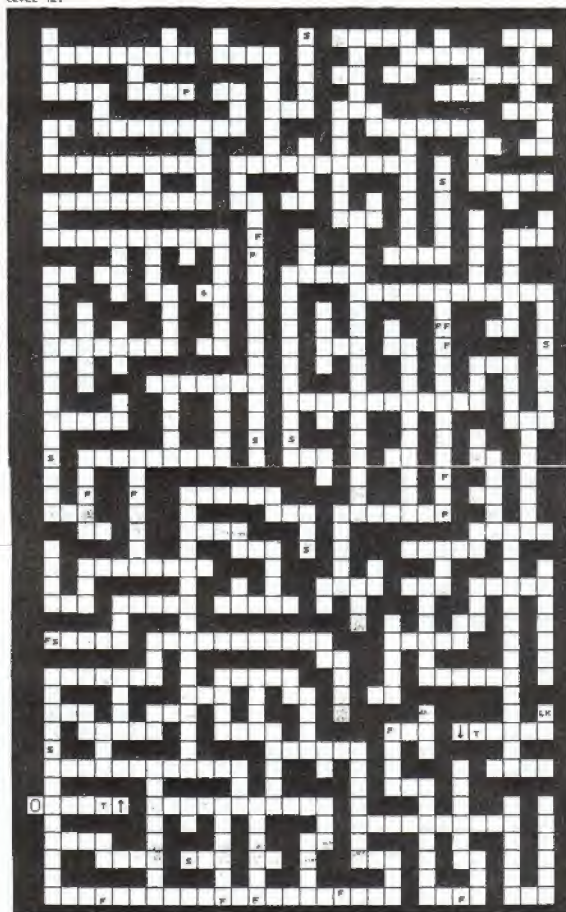
ATARI ST Classics

Leisure Suit	
Larry 3	\$ 749,-
F 19 Stealth Fighter	\$ 649,-
Imperium	\$ 599,-
Chambers of	
Shadlin	\$ 499,-
Reederei	\$ 449,-
Pirates	\$ 599,-
Rings of Medusa	\$ 599,-
Their finest Hour	\$ 749,-

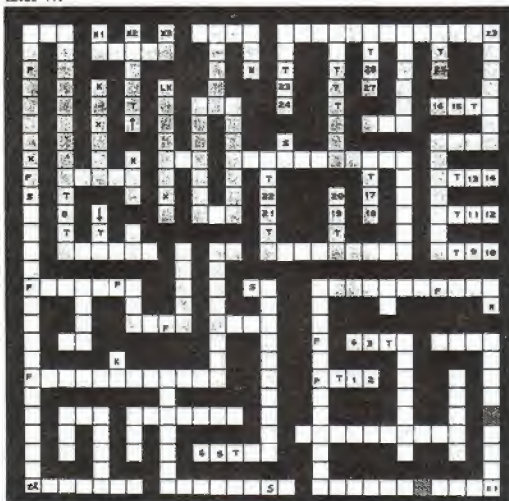
LEVEL 10:



LEVEL 12:

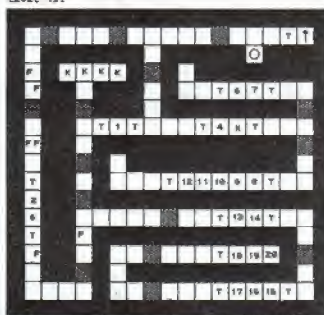


LEVEL 11:



Raum 20: 4 Kristallkugeln,
Kiste THELLOUS Zeitst.

LEVEL 13:



Wenn Ihr den 12. Level des Dungeons heile überstehen wollt,
müßt Ihr schon gewaltig auf Draht sein.
Nur Mut und frisch gewagt!

Bachler

Computersoftware

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84,95	-	84,95	-	Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl.	-	-
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	-	Links (Deutsch)	-	-	-
Alcatraz *	59,95	58,95	56,95	-	Lord of the Rings (Deutsch)	Vorb. mögl.	-	-
Andreas	-	-	-	-	Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95	59,95	V. mb
Arctonix	79,95	-	-	-	M.U.O.S.	76,95	74,95	74,95
B.A.T.	74,95	89,95	-	-	M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95
Battle Chess 2	69,95	Vorb. mögl.	74,95	-	Master Blazer	69,95	-	-
Battle Command (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-	Megamorph Resistance	59,95	59,95	39,95
Berrylay (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	-	MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95
Silly the kid *	64,95	64,95	-	-	Ninja Remix	59,95	59,95	39,95
Shut Man - Aces of war	74,95	74,95	79,95	-	Odkon (Deutsch)	79,95	-	-
Buck Rogers	74,95	-	74,95	59,95	On the Road	74,95	74,95	74,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	V. mb	Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	V. mb
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	-	-	Pang	59,95	-	-
Carriage	64,95	V. mb	-	-	Paradise '90	59,95	59,95	-
Car Via	59,95	59,95	-	-	PGA Tour Golf	-	-	-
Celica GT4 Rally	59,95	59,95	-	-	Pirates (Deutsch)	59,95	59,95	84,95
Centurion - Defender of Rome	-	-	69,95	-	Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	-
Challengers (5 Spieler)	74,95	74,95	74,95	54,95	Pool of Radiance (Deutsch)	64,95	-	59,95
Champions of Krynn (Deutsch)	86,95	-	69,95	59,95	Populart	66,95	66,95	-
Chaos strikes back (Deutsch)	65,00	59,95	-	-	Populous Data Diskette	39,95	39,95	-
Chase H.O. 2	39,95	39,95	-	59,95	Return of Medusa	-	-	-
Chp Challenge	39,95	59,95	-	39,95	Robotopia 2	59,95	59,95	59,95
Conan Action *	-	-	99,00	-	Secret Weapons of the Luftwaffe	-	-	-
Crash Course	-	-	79,95	-	Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	84,95
Crashburn	-	-	79,95	39,95	Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	79,95
Curse of the Azure Bonds (81.)	74,95	-	74,95	59,95	Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	39,95
Das Bot *	74,95	74,95	79,95	-	Sim City Terrain Editor	39,95	-	-
Die Unheimliche Geschichte 2	66,95	-	-	39,95	Spion Quest 3 (Deutsch)	-	-	-
Die Wildt	52,95	52,95	59,95	V. mb	Spion Quest 4 *	Vorb. mögl.	-	VGA 99,-
Dragon Wars (Deutsch)	69,95	-	74,95	44,95	Sporting Gold (Eggy) 3 Spieler	64,95	64,95	-
Duck Tales *	69,95	69,95	69,95	49,95	Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	-	74,95
Dungeons Master (Deutsch)	69,95	69,95	-	-	Stormcock (Deutsch)	-	-	-
Elvira (Deutsch)	79,00	79,00	99,00	-	Stratego (Deutsch)	86,95	89,95	39,95
Elric *	66,95	66,95	-	-	Strider 2	59,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	79,95	-	Super Off Road	59,95	59,95	-
F-15 Strike Eagle II	-	-	89,95	-	Supremacy	74,95	64,95	-
F-16 Combat Pilot (Deutsch)	59,95	59,95	59,95	49,95	Team Suzuki	59,95	59,95	-
F-16 Falcon (Deutsch)	79,95	69,95	99,00	-	Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95
F-16 F. Mission Disk 1 o. 2 je	54,95	54,95	-	-	Teenage Mutant Hero Turbos	59,95	59,95	39,95
F-16 Stealth Fighter (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	-	Test Drive 3	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	74,95
F-20 Resolute (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	-	The Savage Empire	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	74,95
Gazza II (Fußball)	66,95	66,95	-	-	The Second World	52,95	52,95	59,95
Golden Axe	59,95	59,95	-	39,95	The Secret of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95
Gumball	69,95	-	74,95	-	Their finest hour (Deutsch)	69,95	69,95	-
Hard Drivin' 2 *	64,95	64,95	76,95	-	Total Recall	59,95	59,95	29,95
Hard Nova	79,95	-	74,95	-	Trans World	66,95	66,95	74,95
Harpoon (Deutsch)	-	-	84,95	-	Turman	54,95	54,95	39,95
Hero's Quest 2	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	-	Turman 2	-	-	-
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	-	-	Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Impatience (Deutsch)	66,95	66,95	74,95	-	Ultima 8	-	-	79,95
Indiana Jones 500	66,95	66,95	74,95	-	Univ. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V. mb	44,95	Wild West World	89,95	-	-
Ishtar	64,95	-	74,95	-	Wings (Deutsch)	79,95	-	-
James Pond	59,95	59,95	-	-	Wotpack (Deutsch)	79,95	-	-
Jeopardy	24,95	24,95	-	-	Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	-	-
Jeopardy II	24,95	24,95	-	-	X-Copy Prof. (inkl. Hardware)	79,95	-	-
Kick Off 2 - Data Disk.	59,95	-	59,95	39,95	Z-Def	54,95	-	-
King's Quest 5	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	89,95	VGA 99,-	-	-	-	-
Kix	49,95	49,95	59,95	39,95	-	-	-	-
Legend of Faerghall (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-	-	-	-	-
LHX Attack Chopper (Deutsch)	Vorb. mögl.	Vorb. mögl.	99,00	-	-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-
					-	-	-	-

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir portofrei.

Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 86 31

1 MB-Erweiterung für Amiga
(abwärtskompatibel zu LHJ)
99,-

2. Laufwerk für Amiga (3,5")
229,-

2. Laufwerk für Amiga (5,25")
229,-

Sound Blaster 349,-
(inkl. dt. Handbuch)

AdLib Musik-Karte 249,-
AdLib-Karte - Composer 229,-

Genius Mouse GM 6+ für PC 85,-



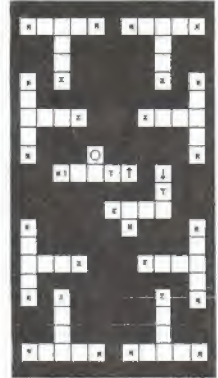
Hier ist neuer Stoff für alle
Dungeon-Krabbler, damit
Euch die Monster nicht
ausgehen.

In jedem der T-Stüch-
en die man nach dem ersten
Teleporter gelangt befinden
sich zwei Fackeln.
Man sollte immer die Fackel aus
der Halterung entfernen, in
deren Richtung man den Teleporter
befindet, um nicht die Richtung
und die Orientierung verlieren zu
lassen.

Folgende Teleportierfolge ergibt
sich nach dem ersten Teleporter:

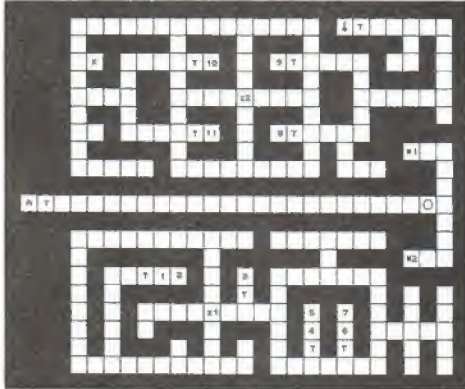
rechts
links
links
rechts
links
rechts
links

LEVEL 31

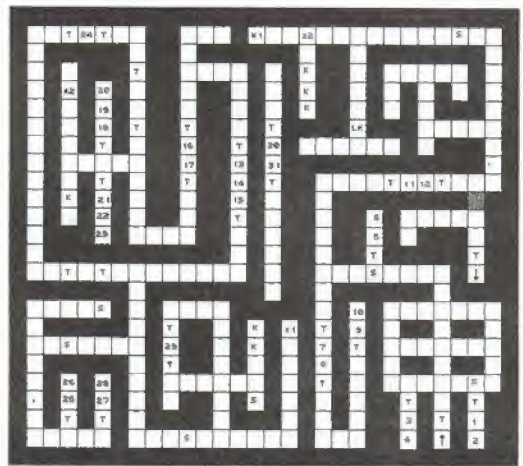


Er erscheint, wenn man
im Wald am Kiefer
Platze auf der Phiole ist,
welche man im 3ten Level
des Dungeons gefunden hat
der sich auf den Tunnel
zwischen den Klauen be-
zieht.

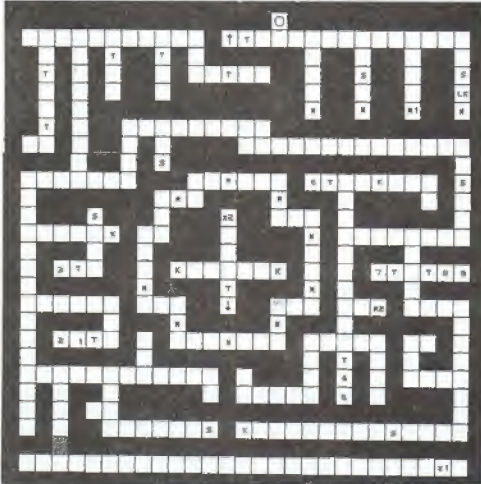
LEVEL 41 Dungeon im Kiefer des Drachens



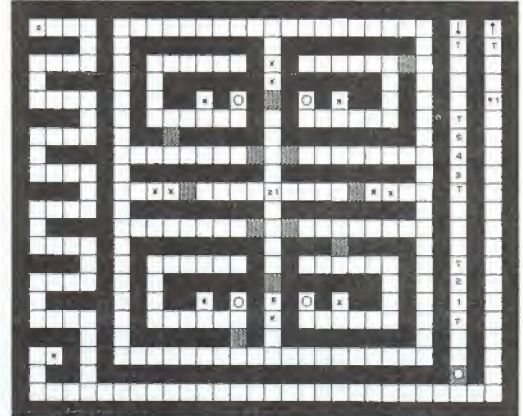
LEVEL 51



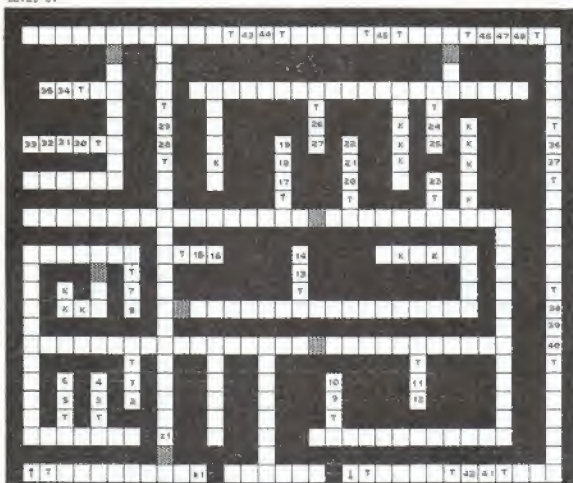
LEVEL 21



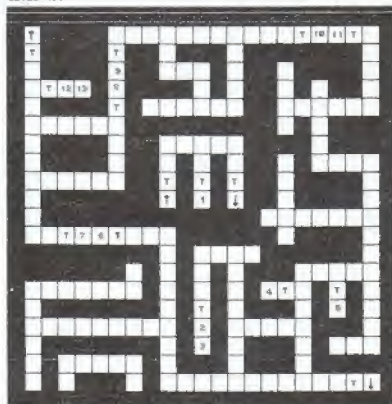
LEVEL 51



LEVEL 61



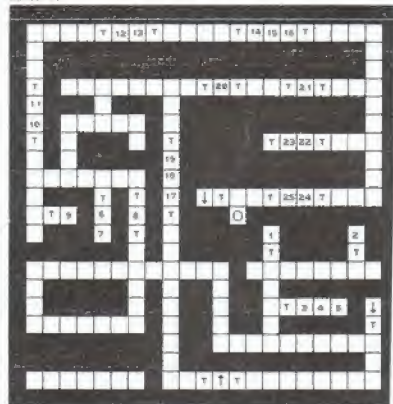
LEVEL 101



LEVEL 71

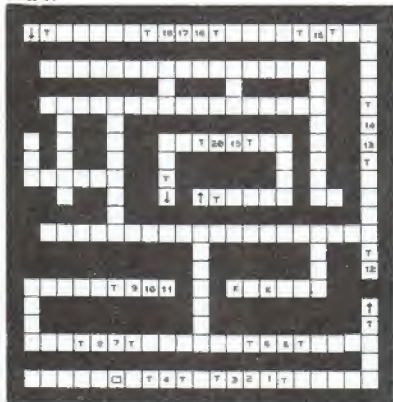


LEVEL 11



RAH 71 3 STATUEN,
KISTE (ORCHESTRINO)

LEVEL 91



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-	Def Con 5	-	-	-	King Arthur	L	-	-	Phantastar 2	-	-	-	Space Quest 2	L	P	A
688 Attack Submarine	-	-	-	Digi-Paint	-	-	-	Kingdoms Of England	-	-	-	Phantom	-	-	-	Space Quest 3	L	P	A
A To X Tank Killer	-	-	-	Dr. M. G. Version 4.0	-	-	-	King's Quest 1	L	P	-	Phantom	-	-	-	Star Trek	-	-	-
Academy	-	-	-	Dos 7.2 Dos	-	-	-	King's Quest 2	L	P	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 2	-	-	-
Ad Lib Soundkarte	-	-	-	Dragon's Breath	-	-	-	King's Quest 3	L	P	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 3	-	-	-
Ad Lib Soundkarte (Zelda 2)	-	-	-	Dragon's Breath (FPC)	-	-	-	King's Quest 4	L	P	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 4	-	-	-
Alternate Reality - City	-	-	-	Dragon's Breath	-	-	-	King's Quest 5	L	P	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 5	-	-	-
Alternate Reality - Dungeon	-	-	-	Drakken	-	-	-	Knights Of Legend	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 6	-	-	-
Archon	-	-	-	Drakken (FPC)	-	-	-	Knights Of Legend (L)	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 7	-	-	-
Bad Blood	-	-	-	Dr. M. G. Version 4.0 (FPC)	-	-	-	Last Ninja	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 8	-	-	-
Balance Of Power 1990 ed	-	-	-	Empire Of The Mines	-	-	-	Last Ninja 2	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 9	-	-	-
Bard's Tale 1, The	-	-	-	Empire Of The Mines (FPC)	-	-	-	Legacy Of The Ancients	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 10	-	-	-
Bard's Tale 2, The	-	-	-	F-14 Tomcat	-	-	-	Legend Of Faerghall	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 11	-	-	-
Bard's Tale 3, The	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Legend Of Faerghall 2	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 12	-	-	-
Battle Of Britain	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 3	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 13	-	-	-
BattleShip 1942	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 4	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 14	-	-	-
BattleShip	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 5	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 15	-	-	-
BattleShip Of Napoleon	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 6	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 16	-	-	-
Bismarck	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 7	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 17	-	-	-
Black Cauldron	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 8	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 18	-	-	-
Bloodwych	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 9	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 19	-	-	-
Bubble Ghost	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 10	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 20	-	-	-
Buck Rogers	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 11	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 21	-	-	-
Carrier Command	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 12	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 22	-	-	-
Champions Of Krynn	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 13	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 23	-	-	-
Chrono Quest	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 14	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 24	-	-	-
Chrono Quest 2	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 15	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 25	-	-	-
Codename: Nemesis	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 16	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 26	-	-	-
Colonel's Bequest, The	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 17	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 27	-	-	-
Conquest Of Camelot	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 18	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 28	-	-	-
Curse Of The Azure Bonds	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 19	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 29	-	-	-
Dam Builders	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 20	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 30	-	-	-
Day Of The Viper	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 21	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 31	-	-	-
Deja Vu (Amiga 5)	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 22	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 32	-	-	-
Defender Of The Crown	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 23	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 33	-	-	-
Deja Vu (Amiga 5)	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 24	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 34	-	-	-
Deja Vu 2	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 25	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 35	-	-	-
Demon's Winter	-	-	-	F-15 Strike Eagle 2 (FPC)	-	-	-	Legend Of Faerghall 26	-	-	-	Phantom	-	-	-	Star Trek 36	-	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Amiga	C64	IBM-PC	ST	AM	ST	PC
4. Silent Service 2	39,90			74,90		
5. Pool of Radiance	69,90	89,90	89,90	74,90		
6. Cadaver	74,90		74,90			
7. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	74,90		
8. Champions of Krynn	74,90	74,90	74,90			
9. Legend of Faerghall	74,90		74,90			
10. Indiana Jones (Location)	67,90		67,90			

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
Bard's Tale 1 the	E	ROL	24,90		
Bloodwych	E	ROL	44,90		
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	44,90		
Carmen USA Symphonies	E	SPD	24,90	29,90	
Deja Vu	E	SPD	24,90		
Dungeons Wizard	E	ROL	24,90		
Envered Mine 1	D	ARC	24,90		
Envered Mine 2	D	ARC	24,90		
Envered Mine 3	D	ARC	24,90		
Envered Mine 4	D	ARC	24,90		
Envered Mine 5	D	ARC	24,90		
Envered Mine 6	D	ARC	24,90		
Envered Mine 7	D	ARC	24,90		
Envered Mine 8	D	ARC	24,90		
Envered Mine 9	D	ARC	24,90		
Envered Mine 10	D	ARC	24,90		
Envered Mine 11	D	ARC	24,90		
Envered Mine 12	D	ARC	24,90		
Envered Mine 13	D	ARC	24,90		
Envered Mine 14	D	ARC	24,90		
Envered Mine 15	D	ARC	24,90		
Envered Mine 16	D	ARC	24,90		
Envered Mine 17	D	ARC	24,90		
Envered Mine 18	D	ARC	24,90		
Envered Mine 19	D	ARC	24,90		
Envered Mine 20	D	ARC	24,90		
Envered Mine 21	D	ARC	24,90		
Envered Mine 22	D	ARC	24,90		
Envered Mine 23	D	ARC	24,90		
Envered Mine 24	D	ARC	24,90		
Envered Mine 25	D	ARC	24,90		
Envered Mine 26	D	ARC	24,90		
Envered Mine 27	D	ARC	24,90		
Envered Mine 28	D	ARC	24,90		
Envered Mine 29	D	ARC	24,90		
Envered Mine 30	D	ARC	24,90		
Envered Mine 31	D	ARC	24,90		
Envered Mine 32	D	ARC	24,90		
Envered Mine 33	D	ARC	24,90		
Envered Mine 34	D	ARC	24,90		
Envered Mine 35	D	ARC	24,90		
Envered Mine 36	D	ARC	24,90		
Envered Mine 37	D	ARC	24,90		
Envered Mine 38	D	ARC	24,90		
Envered Mine 39	D	ARC	24,90		
Envered Mine 40	D	ARC	24,90		
Envered Mine 41	D	ARC	24,90		
Envered Mine 42	D	ARC	24,90		
Envered Mine 43	D	ARC	24,90		
Envered Mine 44	D	ARC	24,90		
Envered Mine 45	D	ARC	24,90		
Envered Mine 46	D	ARC	24,90		
Envered Mine 47	D	ARC	24,90		
Envered Mine 48	D	ARC	24,90		
Envered Mine 49	D	ARC	24,90		
Envered Mine 50	D	ARC	24,90		
Envered Mine 51	D	ARC	24,90		
Envered Mine 52	D	ARC	24,90		
Envered Mine 53	D	ARC	24,90		
Envered Mine 54	D	ARC	24,90		
Envered Mine 55	D	ARC	24,90		
Envered Mine 56	D	ARC	24,90		
Envered Mine 57	D	ARC	24,90		
Envered Mine 58	D	ARC	24,90		
Envered Mine 59	D	ARC	24,90		
Envered Mine 60	D	ARC	24,90		
Envered Mine 61	D	ARC	24,90		
Envered Mine 62	D	ARC	24,90		
Envered Mine 63	D	ARC	24,90		
Envered Mine 64	D	ARC	24,90		
Envered Mine 65	D	ARC	24,90		
Envered Mine 66	D	ARC	24,90		
Envered Mine 67	D	ARC	24,90		
Envered Mine 68	D	ARC	24,90		
Envered Mine 69	D	ARC	24,90		
Envered Mine 70	D	ARC	24,90		
Envered Mine 71	D	ARC	24,90		
Envered Mine 72	D	ARC	24,90		
Envered Mine 73	D	ARC	24,90		
Envered Mine 74	D	ARC	24,90		
Envered Mine 75	D	ARC	24,90		
Envered Mine 76	D	ARC	24,90		
Envered Mine 77	D	ARC	24,90		
Envered Mine 78	D	ARC	24,90		
Envered Mine 79	D	ARC	24,90		
Envered Mine 80	D	ARC	24,90		
Envered Mine 81	D	ARC	24,90		
Envered Mine 82	D	ARC	24,90		
Envered Mine 83	D	ARC	24,90		
Envered Mine 84	D	ARC	24,90		
Envered Mine 85	D	ARC	24,90		
Envered Mine 86	D	ARC	24,90		
Envered Mine 87	D	ARC	24,90		
Envered Mine 88	D	ARC	24,90		
Envered Mine 89	D	ARC	24,90		
Envered Mine 90	D	ARC	24,90		
Envered Mine 91	D	ARC	24,90		
Envered Mine 92	D	ARC	24,90		
Envered Mine 93	D	ARC	24,90		
Envered Mine 94	D	ARC	24,90		
Envered Mine 95	D	ARC	24,90		
Envered Mine 96	D	ARC	24,90		
Envered Mine 97	D	ARC	24,90		
Envered Mine 98	D	ARC	24,90		
Envered Mine 99	D	ARC	24,90		
Envered Mine 100	D	ARC	24,90		

MAN SPRICHT DEUTSCH! Spiele mit deutscher Anleitung

Amiga, C64, IBM-PC, ST - Spiele mit deutscher Anleitung											
PROGRAMMNAME	Typ	Amiga	C-64	IBM-PC	ST	PROGRAMMNAME	Typ	Amiga	C-64	IBM-PC	ST
688 Attack Submarine	SPD	74,90		74,90		688 Attack Submarine	SPD	74,90		74,90	
A To X Tank Killer	SPD	74,90		74,90		A To X Tank Killer	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 1 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 1 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 2 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 2 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 3 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 3 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 4 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 4 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 5 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 5 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 6 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 6 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 7 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 7 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 8 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 8 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 9 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 9 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 10 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 10 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 11 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 11 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 12 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 12 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 13 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 13 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 14 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 14 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 15 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 15 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 16 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 16 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 17 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 17 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 18 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 18 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 19 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 19 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 20 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 20 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 21 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 21 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 22 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 22 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 23 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 23 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 24 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 24 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 25 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 25 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 26 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 26 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 27 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 27 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 28 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 28 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 29 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 29 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 30 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 30 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 31 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 31 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 32 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 32 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 33 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 33 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 34 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 34 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 35 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 35 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 36 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 36 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 37 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 37 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 38 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 38 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 39 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 39 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 40 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 40 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 41 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 41 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 42 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 42 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 43 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 43 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 44 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 44 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 45 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 45 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 46 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 46 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 47 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 47 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 48 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 48 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 49 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 49 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 50 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 50 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 51 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 51 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 52 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 52 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 53 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 53 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 54 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 54 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 55 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 55 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 56 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 56 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 57 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 57 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 58 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 58 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 59 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 59 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 60 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 60 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 61 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 61 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 62 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 62 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 63 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 63 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 64 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 64 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 65 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 65 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 66 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 66 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 67 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 67 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 68 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 68 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 69 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 69 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 70 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 70 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 71 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 71 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 72 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 72 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 73 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 73 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 74 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 74 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 75 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 75 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 76 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 76 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 77 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 77 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 78 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 78 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 79 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 79 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 80 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 80 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 81 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 81 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 82 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 82 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 83 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 83 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 84 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 84 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 85 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 85 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 86 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 86 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 87 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 87 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 88 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 88 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 89 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 89 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 90 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 90 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 91 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 91 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 92 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 92 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 93 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 93 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 94 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 94 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 95 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 95 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 96 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 96 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 97 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 97 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 98 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 98 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 99 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 99 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 100 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 100 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 101 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 101 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 102 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 102 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 103 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 103 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 104 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 104 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 105 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 105 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 106 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 106 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 107 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 107 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 108 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 108 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 109 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 109 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 110 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 110 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 111 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 111 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 112 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 112 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 113 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 113 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 114 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 114 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 115 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 115 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 116 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 116 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 117 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 117 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 118 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 118 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 119 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 119 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 120 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 120 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 121 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 121 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 122 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 122 the	SPD	74,90		74,90	
Bard's Tale 123 the	SPD	74,90		74,90		Bard's Tale 123 the	SPD	74,90		74,90	



SCHUMMEL-ECKE

M1 Tank Platoon (Amiga, MS-DOS)

Christopher Münchhoff aus Ludwigsburg hat einen prima Schummeltrick für die Microprose-Panzersimulation parat.

Nach jedem Gefecht darf man bekanntlich in seiner Mannschaft Beförderungen verteilen. Leider kann dabei jedes Teammitglied nur einmal befördert werden. Hat man inzwischen schon eine sehr erfahrene Mannschaft (alle Status "experienced", bis auf einen), ist es wünschenswert, dieses Mitglied möglichst schnell zu befördern. Mit diesem Trick kann man jeden Charakter nach jeder Schlacht beliebig oft auszeichnen (vorausgesetzt, man hat genug "Promotions" und "Dekorations" erhalten):

Man wählt im Feldlager nach der Schlacht den Menüpunkt "Platoon Awards" und vergibt eine Auszeichnung an das entsprechende Teammitglied. Will man diesen Mann ein weiteres Mal befördern, erscheint eine Fehlermeldung. Wählt man aber "Exit" und danach wieder "Platoon Awards", so kann man denselben Mann mehrmals befördern.

Monty Python (Amiga)

Monty Python-Fans aufgepaßt: Boris Gulbinski aus Nienstadt weiß, wie Ihr in dem Level weitermachen könnt, in dem Ihr gestorben seid.

Ihr gebt einfach in der High-Score-Liste den Namen SEM-PRINI ein und habt freie Bahn.

vw

The Killing Game Show (Amiga)

Mit Michael Wolfs Tip bekommt Ihr zwar keine unendliche Energie oder alle Extrawaffen, trotzdem ist er sehr hilfreich. Ihr drückt nur während der "Get Ready"-Sequenz die "Help"-Taste, und eine Übersichtskarte des jeweiligen Levels erscheint.

vw

Legend of the Lost (Amiga, Atari ST)

Siegfried Schumach aus St. Kanzian hat alle Paßwörter des Dschungelpos ertüfelt.

RHINO
STONES
LADDER
ESCAPE
LAVA
FINALE
EDLER1
EDLER2
EDLER3
EDLER4
EDLER5
EDLER6
EDLER7

vw

Level	Passwort	Level	Passwort	Level	Passwort
01	HOBBLER	34	VON KOCH	67	DRAGONLANCE
02	YIG	35	CHRISTUS	68	HATHEG KLA
03	CTHULHU	36	JEVOVA	69	INQUANOK
04	LOVECRAFT	37	92E2 JMP 92E2	70	KIRAN
05	TOMMYKNOCKERS	38	RAWHEADREX	71	OUKRANOS
06	HATCHERS	39	HELLRAISER	72	THRAN
07	MIDGARD	40	PINHEAD	73	ULTHAR
08	UNICORN	41	DEVPAK	74	THALARION
09	ISIS	42	EINSTEINIUM	75	NGRANEK
10	MIDNIGHT	43	PROTACTINIUM	76	CATHURIA
11	KAZGAROTH	44	PROMETHIUM	77	ENTROPIE
12	MISCATONIC	45	J S BACH	78	HEISSENBERG
13	THORBADIN	46	TOCCATA ET FUGA	79	LAPLACE
14	MISHAKAL	47	BRANDENBURG	80	SONA NYL
15	ABANASINIA	48	COLONIA CLAUDIA	81	DIFFERENTIAL
16	EARTHMOTHER	49	VOLKSGARD	82	INTEGRAL
17	AZATHOTH	50	TERRA	83	HYPERZYKLUS
18	AKALLABETH	51	64738	84	APPELMANN
19	SILMARILLION	52	64802	85	CHAOS
20	DRAUG	53	NIBELUNGEN	86	DYAKHEE
21	SINDARIN	54	HAGEN VON TRONJE	87	DENDRIT
22	OSSIRIAND	55	DONAR	88	NEURON
23	MITHRIL	56	SKIDBLADNIR	89	PANKREAS
24	GLAURUNG	57	DAGON	90	PANAKREA
25	ELBERETH	58	SLOWOTSKI	91	UNORDNUNG
26	THORON	59	CULLINANE	92	DEUTSCHLAND
27	AMARTH	60	ARTA MYROHYN	93	GERMANY
28	THARGELION	61	ANNA MAGDALENA	94	MUSIC TELEVISION
29	NAUGRIM	62	PHILLIP EMANUEL	95	JOHN BELUSHI
30	MEREMONT	63	GRACELAND	96	RHYTHM N BLUES
31	CAERWEDDIN	64	JOLLY ROGGER	97	GLEICHRICHTER
32	STAHLRATTE	65	GET FUNKY	98	TRANSLATION
33	MANDELBROT	66	THILIGHT	99	CTHUGA

Alle Paßwörter zu: THE CURSE OF RA

The Curse of RA (Amiga, Atari ST, C 64)

Werner "Scarabaeus" Oprchal aus Wien kennt sich in staubigen Pyramiden aus und verrät uns die Levelcodes von Rainbow Arts Denkspiel. Einem Ausflug zu den alten Pharaonen steht damit nichts mehr im Wege.

vw



DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu Space Quest 2

Daniel Schaller aus Iserlohn beantwortet die Frage von Benjamin Büttner.

Nachdem man in Vohaus Raumschiff angekommen ist, sucht man die Stockwerke 3 bis 5 nach folgenden Gegenständen ab: "Plunger", Eimer, Feuerzeug, Toilettenpapier und Glasschneider. Man sollte auf jeden Fall aufpassen, daß man nicht von dem Monster mit den riesigen Lippen geküßt wird. Sollte dies geschehen, wird man sofort schwanger und bekommt später ein Baby-Alien. Nach der Geburt stirbt man. Also: Laßt Euch nicht erwischen. Nachdem man seine Aufgaben erfüllt hat, geht man die Treppe im Schallraum hoch, nimmt sich die "oxygen mask" und läuft durch den Gang. An der Stelle, wo das Leck ist, zieht man sich die Maske über und geht so lange weiter, bis schließlich eine Tür kommt. An diesem Punkt stellt man am besten die Geschwindigkeit auf "slow" ein und verschonkt bei den folgenden Handlungen keine Zeit. Man geht nach links, bis man den Roboter sieht. Jetzt so lange nach rechts gehen, bis die erste Tür zu den Raumschiffen erscheint. Dort schnell den Knopf drücken und in das Raumschiff einsteigen. Jetzt noch starten, die Schlafkammer öffnen, einsteigen und ab geht's.

vw

Last Ninja 2

Wieder eine Frage zu Last Ninja 2. Diesmal von Sven Pohl aus Mülritz. Er kommt in der Kanalisation nicht an dem Krokodil vorbei. Da dies eines echten Ninjas unwürdig ist, hier sein Hilferuf.

vw

Die Antwort zu Loom

Andreas Müller hatte Probleme mit der Note F, die ja bekanntlich zur Besänftigung der Windhose nötig ist. Carsten Goebel aus Berlin hat sie gefunden. Die Note F bekommt man, wenn man auf der Insel erstens das Stroh in Gold verwandelt, zweitens die Wolle in einem der Zelte grün färbt und drittens, die Muschel am Steg öffnet. Erst dann erhält man die Note F und die Windhose ist kein Problem mehr.

vw

Legend of Faerghail

Michael Diem aus Mönchengladbach befindet sich im Schloß im Osten von Faerghail und hat Probleme mit den Räumen, die nur für "den Schloßherren" zugänglich sind. Er vermutet als Schlüssel die Mithrillkugel, die zwar schon in seinem Besitz ist, ihm aber noch nicht weiterhilft. Hat jemand diese Hürde genommen und kann Michael aus seiner Bedrängnis helfen?

vw

Alternate Reality

Ludwig Dickmann aus Dudweiler spielt mal wieder auf seinem C 64 das gute alte "Alternate Reality-The Dungeon". Dazu zwei Fragen: Was kann er gegen die "Devourer" tun, die ihn, seit er Experience Level 10 erreicht hat, in wahren Massen überfallen? Ab und zu ein Devourerlein wäre ja nicht so schlimm, aber gegen fünf oder sechs hintereinander hat er einfach keine Chance. Welche Antworten erwartet "Great Gargoyle" auf Dungeon Level 2?

vw

Die Antwort zu Iron Lord

S. Moritz hatte Probleme mit seinen Ritterfinanzen. Rene Matthes aus Hamburg weiß Rat. Prinzipiell gibt es zwei gute Möglichkeiten, zu Geld zu kommen.

1. Man kauft sich beim Händler zwei Würfel und nimmt damit am Würfelspiel teil. Dort setzt man immer ca. 10 Prozent seines Geldes und früher oder später ist man ein reicher Ritter. Dies funktioniert fast immer, da die Würfel aus irgendeiner Trickkiste gefallen sind und recht gute Würfелеigenschaften haben.
2. Sollte man trotz der Würfel auf keinen grünen Zweig kommen, muß man wohl oder übel ein bißchen das Bogenschießen üben. Dort bekommt man dann für jeden Volltreffer 100 Goldstücke. Da die Zahl der Starts nicht begrenzt ist, kann man hier ohne Probleme ein paar tausend Goldstücke einkassieren.

vw

Phantasy Star 1

Niko Tiedtke aus Wesseling hat folgende Fragen zu dem Videorollenspiel. Wo findet er die Gegenstände Miracle Key, Gas SLD und Torch? Wo liegt die Stadt Bortevo? In welchen Dungeons sind die Geheimtüren und wie kann man sie öffnen?

vw

Operation Stealth

Alexander Hoffmann aus Schwalbach würde gerne von Euch wissen, wie man durch das Wasser kommt, ohne im letzten Teil der Actionsequenz zu sterben? Hat jemand von Euch die Wasserspiele erfolgreich bewältigt?

vw



Goonies II

Claudia Plewka aus Bendorf/Rhein hat Probleme mit den Goonies II von Nintendo. Sie kommt einfach auf keinen grünen Zweig: Bis jetzt hat sie noch keinen einzigen Goonie gefunden. Weiß jemand, wo sich die Burschen im Spiel versteckt haben? Claudias Suche blieb trotz magischem Detektor bis jetzt ohne Erfolg. Wo und wie findet sie die Brille und die Leiter? Wie gelangt sie an den unterirdischen See? Gibt es Geheimgänge in den Abenteuerzonen? Ich hoffe, Ihr laßt die Spielekollegin nicht auf dem Trockenen sitzen und schickt schnell Hilfe.

vw

Wizard and Warriors (Game Boy)

Einen Geheimraum und das "Shield of Protection" entdeckte Bernd Haney aus Roßbach bei "Wizard and Warriors" für den Game Boy. Springt, wenn Ihr Euch bei Malkill befindet, auf die obersten Säulen und sucht dort nach einem Schlüssel. Damit könnt Ihr die Schatztruhe öffnen, und das magische Schild gehört Euch. In Level 1.2 betretet Ihr den Fahrstuhl nach der Palisadenburg. Fahrt nach oben und springt dort nach links; ein Geheimraum erwartet Euch. *wi*

Lock'n'Chase (Game Boy)

Wenn Ihr Euch an den ersten Levels des Game-Boy-Spiels "Lock'n'Chase" sattgeknobelt habt, solltet Ihr Florian Fräters Tip ausprobieren und gleich in Level 7.1 starten: Drückt im Titelbild

zweimal "A",
zweimal "B",
einmal "A",
zweimal "B".

Nun ertönt eine Melodie, und das Word Extra erscheint. Ihr könnt jetzt direkt in Stufe 7.1 einsteigen. *wi*

Ninja Spirit (PC-Engine)

Auch bei "Ninja Spirit" können alle Levels angewählt werden. Marc Stadelmann verrät Euch, wie's geht: Drückt im Titelbild hintereinander

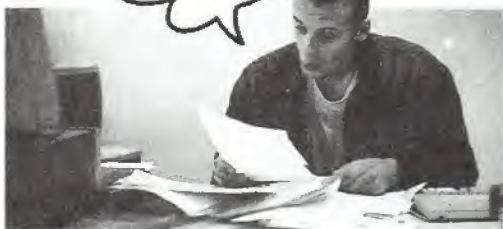
"II", "I", "II", "II", "I", "II",
SELECT und RUN.

Der Menüpunkt "Stage Select" erscheint. *wi*

Golden Axe (Mega Drive)

Wie man die sieben Levels des Prügelmoduls "Golden Axe" frei anwählt, dürfte mittlerweile auch der unerfahrenste Mega Drive-Krieger wissen. Michael Pekic aus Frankfurt verschafft sich mit folgendem Cheat darüber hinaus noch ein paar zusätzliche Credits. Er verrät: Drückt im "Select Player"-Bildschirm das Joypad-Kreuz diagonal nach links unten (die Spielfiguren drehen sich), dazu Knopf "A"

Hallo Video-Fans!



Sehr knobellastig gerieten die POWER-Tips dieses Monats: Ob unlösbare "Puzznic"-Levels oder unerreichte "Sokoban"-Paßwörter, auf diesen Seiten findet Ihr (hoffentlich) so einiges, was Ihr schon immer wissen wolltet, jedoch nie zu fragen wagtet. Ich selbst hab' mich eingehend mit dem "Super Shinobi"-Nachfolger "Shadow Dancer" beschäftigt und für Euch die extralebenhaltigen Spielsituationen fest-

gehalten. Solltet Ihr weitere Tips oder Cheats für "Shadow Dancer" auf Lager haben, laßt sie uns zukommen: Noch ist der böse Obermottz nicht geschlagen.

Der mit 500 Mark dotierte Tip des Monats geht diesmal an Uwe Bolz aus Höchststadt. Sein handlich-praktischer Phelios-Cheat dürfte auch dem frustriertesten Mega Drive Besitzer die Hoffnung auf eine Begegnung mit der schönen Artemis zurückgeben. *wi*

und gleichzeitig "C". Mit Start beginnt Ihr jetzt ganz normal zu spielen, allerdings haben sich gänzlich unbemerkt neun Credits auf Euer Konto gebucht. *wi*

TIP DES MONATS

Phelios (Mega Drive)

Uwe Bolz aus Höchststadt hat ihn, den ultimativen "Phelios"-Cheat: Drückt während des "Chapter 1 — Devil in Dinos"-Titelbilds schnell hintereinander

C, A, B, A, C, A, B, A
auf Eurem Joypad ein.

Sollte es Euch gelingen, auch den letzten Buchstaben noch einzugeben, bevor das Spiel beginnt, nennt Ihr neun Credits Euer eigen. *wi*

Teenage Turtles (Game Boy)

Einen typischen Konami-Cheat entdeckten Jörg Griezenaar aus Duisburg und Ahmed Goumri aus Baar bei "Teenage Mutant Ninja Turtles" für den Game Boy. Am besten wartet Ihr, bis Eure Schildkröte relativ wenig Energie besitzt. Nun begeben Sie Euch mit "Start" in den Pausenmodus und tippt folgende Kombination auf dem Pad:

Oben, Oben, Unten, Unten, Rechts, Links, Rechts, "B", "A".

Wenn Ihr jetzt die Starttaste drückt, ist von der Energieknappheit nichts mehr zu spüren. Der Haken: Der Cheat funktioniert pro Spiel nur einmal. *wi*

Strider (Mega Drive)

Wer trotz unseres "Strider"-Tips des Monats (POWER PLAY 2/90) immer noch Probleme mit dem Krell und seinen Bewohnern hat, kann nun dank Fritz Hien aus Neu-Esting zu einem Cheat greifen. Wartet bis der Oberfriesling nach dem Spielstart zu Ende gelacht hat; jetzt möglichst schnell die Tasten

A B C B C A START drücken. Nun könnt Ihr seelen-

ruhig weiterspielen: Falls Ihr Eure "regulären" Leben verbraucht und das "Game Over" höhnisch aufleuchtet, könnt Ihr mittels der Starttaste ein "Continue Play?" aufrufen. Mit Start bejaht Ihr diese rhetorische Frage. Sparsamkeit sei Euch jedoch auch hier angeraten: Mehr als drei Versuche gewährt Euch "Strider" nicht. *wi*

Probotector (Nintendo)

Für Zwei-Spieler-Ballereien gibt's grundsätzlich die "egoistischen" Cheats. Christian Krüger aus Erding hat einen solchen für Konamis "Probotector" herausgefunden. Falls Ihr im Teammodus mit Eurem Kampfroboter den Löffel abgibt, einfach Taste "A" drücken: Ihr werdet ins Leben zurückgerufen, Euer Kampffahrer hingegen verliert eines seiner Leben.

Weniger gemein ist folgender Tip von Thorsten Duhnenkamp aus Bremen: Drückt auf dem Pad hintereinander

OBE, OBE, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS,

dann (gleichzeitig) A- und B-Taste. Haltet A und B gedrückt und startet jetzt das Spiel: Statt kümmerlichen drei, besitzt Ihr nun luxuriöse 30 Leben. *wi*

Cyberball (Mega Drive)

Jens und Thorsten Duhnenkamp haben sämtliche Paßwörter für die Robo-Football-Simulation "Cyberball" erschafft. Hier sind sie:

- 1 KBBBBBZAIDEX
- 2 KVBBB82SIDZI
- 3 KXBBB8HBB8DV
- 4 KIBBBLJBBD7X
- 5 KLBBB59BBDZV
- 6 KKBBSFVVB8D4X
- 7 KMBBSFVVB8D4X
- 8 KOBBSXNVB8DX
- 9 KFBBBF9VB8DV
- 10 KCBBS5XXBDBX
- 11 K7BBBFKXBD6V
- 12 K4BBBXHXBDKX
- 13 KRBBBFVIBDKX
- 14 KTBBBX91BDHX
- 15 K8BBBXLSD8X
- 16 KZBBB5PSID81

V.Fi-
nale
H.Fi-
nale

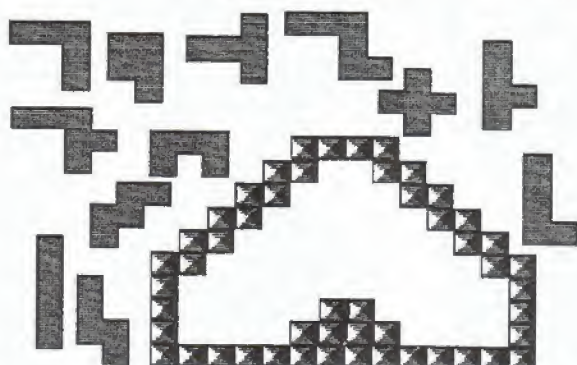
KUBBB5PSIDVI

K5BBB5XBDGV

wi

Puzzle Road (Game Boy)

Für "Puzzle Road"-Wanderer Robert Hermann aus Lechsend gibt es kein Leben nach dem 20. Level. Die Paßwörter für die ersten 19 stellt er Euch hier gerne zur Verfügung, die Skizze der — von ihm liebevoll "Verzweiflungsstufe" getauften — Road 20 veröffentlichen wir als Roberts Hilferuf: Wer kann ihm hier weiterhelfen? wi



Der Level an dem
Robert verzweifelte:
Wer kann ihn knacken?

1. SHMT
2. HATA
3. IREG
4. NUHO
5. OSIY
6. BUHO

7. UGOU
8. RIKR
9. ETUA
10. DENY
11. ONOU
12. LASU

13. RTHC
14. OSIH
15. NUAI
16. IKOI
17. IIBD
18. DTUE
19. EAMT

SCHNELL + PREISWERT

	Amiga	Atari ST	PC
Cadaver	69,90	69,90	69,90
Car Vup	69,90	69,90	
Immortal	69,90	69,90	
Ishido	66,90		77,90
James Pond	69,90	69,90	
M.U.D.S.	69,90	69,90	79,90
Railroad Tycoon			88,90
Secret of Monkey Island	89,90	89,90	89,90
Teenage Mutant Hero Turtles	67,90		79,90

GAME BOY incl. Tetris DM 149,90
Alleyway, Solar Striker, Super Marioland: je DM 49,90

ATARI LYNX incl. California Games DM 349,90
Blue Lightening; Chips Challenge; Klax: je DM 69,90

Außerdem lieferbar: Aktuelle CD's, Musik- und andere Videos
Fordern Sie kostenlose Preisliste an!

MEDIEN- UND FREIZEITARTIKEL

Beste Reiser, Drosselweg 1, Houverath, W-53568 Bad Münstererfeld; 0 2 2 6 7 6 4 6
Inserat je Nachnahme DM 1,-; bei Vorbest. DM 0,50; ab DM 150,- Versandkosten

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS • NEWS



Musha Aleste	94,94	Aeroblastor	119,94
Atomic Robokid	99,94	Legendary Axe 2	a. A.
Crack Down	89,94	Son of Dracula	99,94
Dangerous Seed	94,94	Violent Soldier	99,94
Darius 2	119,94		
Elemental Master	94,94		
Gaiars	119,94		
Gain Ground	89,94		
Granada	94,94		
Hard Driving	99,94		
Hellfire	84,94		
Ishido	99,94		
J. M. Football	109,94		
Junction	94,94		
Mickey Mouse	84,94		
Monster Lair	89,94		
Ringside Angel	99,94		
Shadow Dancer	99,94		

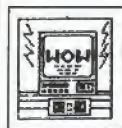
GameBoy

Light Boy	59,94
Game Light	59,94
View Boy	39,94
Hart-Box	29,94

Nintendo

Probotector	89,94
Silent Service	104,94
T. M. H. Turtles	109,94
Bayou Billy	104,94

Nintendo und GameBoy sind eingetragene Warenzeichen der NINTENDO of America Inc.
Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd.
PC-Engine und PC-Engine SuperGrafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.



VIDEO- PREISLISTE NR. 6

- alle Neuheiten auf einer 3-Sid.-Cassette
- z.B. M.U.D.S., Powermonger, Robocop 2...u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 6 für nur: 19,90 DM



WORLD OF WONDERS



Tel: 04194/62467
Mo-Fr 9-18 Uhr
Sa 9-14 Uhr
Sonst. Anrufbeantworter



Kostenlose Preisliste
World of Wonders
Hilfsheft: 31
67231 Schwanau/BW



VERSANDKOSTEN
Nachnahme: 7,00 DM
Vorkasse: 5,00 DM



SERVICE-
LEISTUNGEN:
Ergänzt Service:
7,00 DM Aufpreis
Sicherheitskassette:
5,00 Aufpreis

Abonnement
telefonisch erfragen

Copyright, Idee und alle Rechte
bei W.O.W.



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Musikvideos? Spielfilme?

Fordern Sie unsere kostenlose Videopreisliste an!

AMIGA/ATARI ST

Program	Amiga	ST
Alpha Waves **	64.90	64.90
Big Business *	63.90	---
Chips Challenge *	59.90	---
Dick Tracy *	68.00	---
E-Swat *	59.90	---
Elvira **	79.90	---
Enchanted Land *	59.90	59.90
Gazza II *	59.90	---
Geisha *	69.90	69.90
Hard Drivin 2 **	64.90	64.90
Horror Zombies *	59.90	---
Line of Fire *	59.90	---
MIG 29 *	79.90	---
PANG *	69.90	69.90
Panza Kick Boxing *	74.90	74.90
STUN Runner *	64.90	64.90
Wrath of Demon *	69.90	---

Teenage Mutant H. Turtles**

Abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel

Amiga	69.90
Atari ST	69.90
MS-DOS	79.90
C 64	38.90

MS-DOS verspielt

Battletech 2 *	79.90
Battle Command *	74.90
Big Business *	64.90
Elvira **	94.90
Geisha *	74.90
Hard Drivin 2 *	74.90
MIG 29 *	64.90
Murders in Space *	64.90
Hard Nova *	74.90
Imperium *	74.90
Lord of the Rings *	88.90
Panza Kick Boxing *	74.90
Savage Empire *	87.00
FS Scenery "New England" *	39.90
Supremacy *	69.90
Toin and the Ghost *	69.90
Tracksuit Manager 2 *	69.90
Wing Commander Mission Disk *	36.90

Great Courts 2 **

Die neue Version des Tennisspiels der Superlative.

Amiga	68.00
Atari ST *	68.00
MS-DOS *	68.00

GAME BOY

Eine Auswahl der von uns geführten Module
(* = dt. Kurzanleitung, (dt.) = Anleitung
komplett in Deutsch)

Batman	Ghostbusters 2 **
Billiard **	Ishido *
Bomber Boy (dt.)	Lode Runner **
Boulderdash **	Nemesis **
Castlemania **	Paperboy **
Double Dragon **	Puzznic *
Dr. Mario	Quarth **
Duck Tales **	Radar Mission **
F1 Race **	Shanghai *
Final Fantasy	Sokoban 2 **
Legend	Teenage M.H.T. **
Gargoyles Quest **	Wrestling

Nintendo Super Set *

Komplettes Videospiel, bestehend aus der NES-Konsole, 4 Action-Controller, NES Four Score, AC Adapter und den Spielen "Tetris", "World Cup" und "Super Mario"

Komplett nur 309.00

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel
waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar,
werden jedoch in Kürze erwartet.
Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen
daran meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden.
** = deutsche Anleitung

Deutschlands leistungsfähigsten
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56

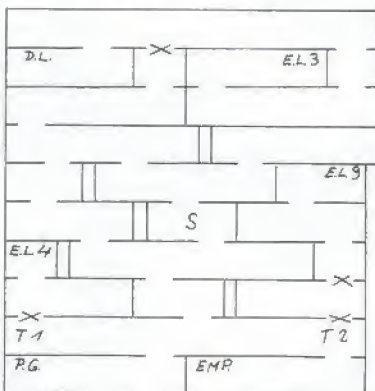
Electrocob (Lynx)

Wie versprochen präsentieren wir Euch die restlichen "Electrocob"-Grundrisspläne von Josef Schulmann aus München. Hier sind die Level 7 bis 12:

wi

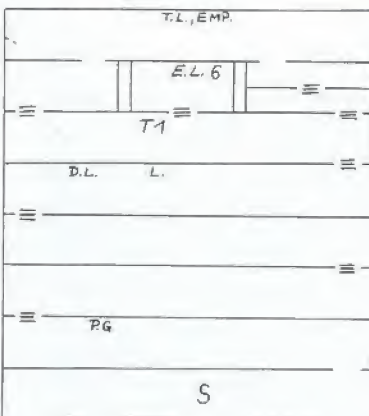
LEVEL 7

T1-6021
T2-9824



LEVEL 8

T1-7698



Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56
Unsere Schalt- und Versandzentrale

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Unsere Filiale mit Schwerpunkt "Anwender-Soft" weißt (fast) immer Rat

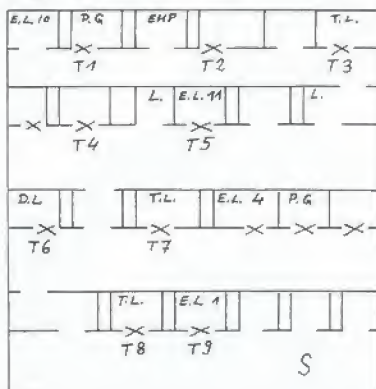
Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

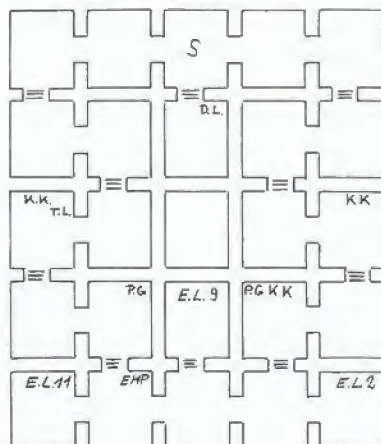
Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

LEVEL 9

T1-0170 T6-2857
T2-1092 T7-6998
T3-7102 T8-1798
T4-4726 T9-4327
T5-7375



LEVEL 10



GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 067 21/35302

Titel		AM	ST	PC
Alpha Waves	Ges	69.90	69.90	-
A 10 Tank Killer	Sim	89.95	-	89.95
Alcatraz	Act	72.50	72.50	82.90
Buck Rogers	Act	75.90	-	75.90
Big Business	Sim	-	63.60	63.60
Blue Max	Sim	-	-	99.90
Captive	Adv	64.90	64.90	-
Crown	Adv	64.90	64.90	75.90
Covert Action	Adv	-	-	94.50
Exile	Adv	75.50	75.50	-
F-19 Stealth High	Sim	77.00	79.60	-
Fatal Heritage	Adv	74.70	-	-
Gensha	Adv	72.50	72.50	82.90
Great Courts II	Sim	a. Anfrage	-	-
Kings Quest S/16	Adv	-	-	95.00
Kings Quest S/256	Adv	-	-	108.90
M.U.D.S.	Act	73.50	73.50	76.50
Monkey Island	Adv	89.90	89.90	89.90
Mig 29	Sim	95.00	95.00	95.00
Nam	Sim	76.90	76.90	87.90
White Death	Str	79.90	-	-

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten.

COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computermarkt GmbH i.G.
Fria-Vend: Straße 16, 4409 Münster
Tel.: 0251/532771, Fax: 0251/532842
Btx: 0251/532842

No-Name Disk 3.5" 2DD 1051 8.95
3.5" 2HD 1051 19.95
3.5" 2HD 1051 9.95
3.5" 2D 1051 5.00
Farband LC10, schwarz, Nylon
für NEC P 2000, P2 plus
andere Farbbänder auf Anfrage! 7.00
Mausmatte, rot/paarbau 7.00

HARDWARE
AMIGA Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, 512 KB mit Uhr
Laufwerk 3.5", extern, AMIGA
Laufwerk 3.5", extern, ST, inkl. Netz.
Laufwerk 3.5", extern, AMIGA
FESTPLATTE AMIGA 2000 64MB SCSI
inkl. Controller
Speichererweiterung AMIGA 2000
mit 1, 2, 4 oder 8 MB auf Anfrage

SOFTWARE	AM	ST	PC	C64
Calliver	69	69	-	-
Dragonlight	79	79	-	-
Gemship	69	69	84	59
Invest	59	59	-	-
King's Quest V	-	-	89	-
Larry III	99	99	108	-
Midwinter	69	69	-	-
M 1 Tank Platoon	79	79	89	-
Oil Imperium	59	59	59	39
Pirates	69	69	64	49
Populous	69	69	69	-
POWERMONGER	79	79	-	-
Their Finest Hour	74	74	74	69
Ultima V	74	74	74	89
Ultima VI	-	-	-	-

Andere Artikel auf Anfrage!!!
• Wir verkaufen Hardware, Software, Bücher und Zubehör.
• Prospekt mit Angabe des Computertypen gegen Einreichung von 2,- DM in Briefmarken.
• Preise halbjährlich, Liefermöglichkeit vorbehalten.
• Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
• Händleranfragen erwünscht!



BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN
Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

FUNSOFT

Hardware - Software - Zubehör
Willi Lennartz - (02162) 12363 - Fax: (02162) 350167

Riesige Auswahl - günstige Preise - faire Beratung

Sega-Megadrive · Super Famicom
PC-Engine · Game Gear · Game Boy
PC-Engine GT · Amiga · PC · Atari ST
tögl. Neuheiten an Importmodulen und Zubehör
Importgeräte haben keine FTZ- u. VDE-Nummer.

Wir entwickeln seit 1982 Software und zählen zu den bekanntesten und erfolgreichsten Unternehmen in der Computerspiele-Branche. Zur Verstärkung unseres jungen und dynamischen Teams suchen wir zum nächstmöglichen Termin

Software-Entwickler

Ihr Aufgabengebiet ist die Leitung und Koordination unserer Entwicklungsabteilung. Sie sollten über gute Kenntnisse (und Spaß) an Videospielen, Kreativität und Kommunikationsfähigkeit verfügen.

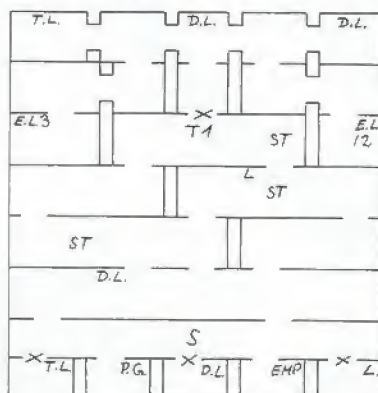
Senden Sie bitte Ihre aussagefähigen Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild) an



KINGSOFT GmbH • Herrn Severin • Grüner Weg 29 • 5100 Aachen

LEVEL 11

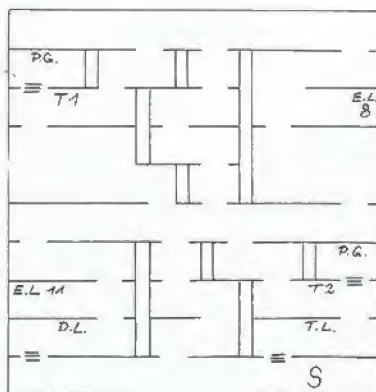
T1 - 0293



LEVEL 12

T1 - 2987

T2 - 6473



Die restlichen Electrocob Level inklusive Paßcodes

Super Mario Land (Game Boy)

In folgenden Röhren befinden sich laut Daniel Decavele aus Göttingen die Bonushöhlen des "Super Mario Land".

Level	Rohr
1.1	3,6
1.3	9
2.1	1,2
2.2	1,3
2.3	9
3.1	erstes und letztes Rohr
3.2	7
3.3	4, "Flammenrohr"
4.1	1,34 (vor dem Waffenhäufen)
4.2	2,12 (die Edelsteine mit der Waffe sammeln)

Mit Kampftaktiken gegen alle Endgegner versorgt Euch Erik Rüger aus Mannheim:

1. Endgegner: Wartet ab, bis er beide Schüsse abgefeuert hat. Danach müßt Ihr den B-Knopf gedrückt halten, auf ihn zustürmen, ihn überspringen und den Hebel betätigen.

2. Endgegner: Holt Euch den Pilz am letzten Stein unterhalb der Öffnung. Danach ballern, was das Zeug hält.

3. Endgegner: Auch hier holt Ihr Euch am besten erst einmal den Pilz (unter dem "?"). Dann müßt Ihr von Felsbrocken zu Felsbrocken springen und den Hebel betätigen.

4. Endgegner: Hier solltet Ihr einfach nur ballern, was das Joypad hergibt. Achtet darauf, daß Ihr Euch nicht in die Ecke drängen laßt. Sicherheitsabstand wahren!

Finaler Endgegner: Zum Obermost gibt's eigentlich nicht allzuviel zu sagen: Schießen und Ausweichen ist alles, was Ihr zu tun habt.

Schließlich fand Borek Kubatzky aus München in Welt 2.3 eine Möglichkeit, Mario mit bis zu 99 Leben auszustatten: Sammelt aus den Lettern "MARIO" so viele Edelsteine heraus wie möglich, hört damit jedoch rechtzeitig auf, um die Mauersteine vor Euch zu zerstören. Einer der Steine enthält ein Extraleben. Sammelt dieses auf und rennt frontal in die Krake. Mario stirbt und beginnt

wieder vor den fünf riesigen Edelsteinbuchstaben. Beginnt wieder zu sammeln und wiederholt den oben beschriebenen Vorgang, bis Ihr die gewünschte Menge Leben Euer eigen nennt, denn für alle 100 Edelsteine gibt's ein Extraleben.

Solltet Ihr das Game-Boy-Modul durchgespielt haben, von der Mario-Sucht trotzdem nicht geheilt sein, rät Euch Simon Brunker aus Stuttgart einfach ein weiteres Spiel zu starten: Der Schwierigkeitsgrad ist für diese zweite Runde ordentlich nach oben gestellt worden. Solltet Ihr diesen zweiten Durchgang aus meistern, dürft Ihr Euch Euren Lieblingslevel für ein weiteres Spielchen frei anwählen. *wi*

Assault Suit Leynos (Mega Drive)

Neun zusätzliche Continues erhält man bei "Assault Suit Leynos" laut Jürgen Fischer durch folgenden Trick: Bis in den zweiten Level spielen und sich dort vollständig vernichten lassen. Danach wählt man im

Titelbild "Options" an. Den Optionspiel richtet man auf "Data Room", wählt diese Option jedoch nicht an. Dann nur noch die "Start"-Taste drücken und die "Continue Up!"-Message abwarten. Dieser Cheat kann übrigens beliebig oft wiederholt werden. *wi*

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den niedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadl-Paura lieferte wenige Tage später weitere elf Codes. *wi*

Level	Code
11 180D	21 AG03 31 AO01
12 AA0D	22 AI03 32 AO01
13 AB05	23 AJ0B 33 AR09
14 ABG9	24 AJGF 34 ARGD
15 AC02	25 AJOD 35 AR03
16 ABKE	26 AK00 36 AS06
17 AE02	27 AM00 37 AU06
18 AFOA	28 AN08 38 AV0E
19 AFGE	29 ANG3 39 AVG2
20 AFDC	30 ANO2

Anzeige

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB 119
Soundblaster Card PC 399

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch auf PC 3.5" zu haben (angeben)
1M = für Amiga nur mit Speicherwerk.

4-D Sports Boxing #	81	81	81
ADS Adv. Destroy.Sm #	73	73	73
Alcatraz #	68	68	68
Antares #	68	68	76
Battle Command #	73	73	73
Battle Isle #	73	73	73
Billy the Kid #	63	63	73
Blue Max War Ace #	89	89	89
Brain Blasters #	41	65	57
Car Vup #	68	69	69
Celica GTA Rallye #	65	65	65
Champs Kryn (M) #	65	73	77
Chips Challenge #	73	73	73
Conse Azure (M) #	65	73	77
Crows #	38	61	61
Cruise for Corps #	65	65	65
Das Boot #	90	90	90

Deck Tales #	43	73	73
Elvis #	73	81	77
Epic #	68	68	81
Eulie #	39	73	73
Eye of Beholder (1M) #	97	97	97
F-19 Stealth Fighter #	51	81	99
Flight of Intender EGA #	95	95	95
Gates of Dawn #	73	73	81
Gazza Soccer 2 #	41	65	73
Geisha (Entmann. 2) #	69	69	76
Godfather #	43	73	73
Great Corps 2 #	73	73	73
Hard Driving 2 #	63	63	76
Horror Zombies #	68	68	68
Imperium 2020 #	73	73	81
Industrial Rebound #	57	57	65
Indy 500 Race #	73	73	73
Jupiters Masterdrive #	73	73	73
Kickers #	73	73	73
Lemmings #	73	73	73
LHX Attack Chopp. #	99	99	99
Line of Fire #	41	73	73
Loops #	38	53	68
Lotus Esprit Chall. #	39	65	73
M1 Tank Platoon #	81	81	81
Mig-29 Palcom #	89	89	89
Moonstone Facer #	73	73	73
M. U. D. Sports #	73	73	81
Nam 1965-1975 #	73	73	89
Narc #	39	61	69
Nightshift #	41	57	57
Nitro #	45	65	65
Pang #	45	68	68
Panza Kickboxing #	81	81	81

PGA Tour Golf #	73	73	73
Populous #	65	65	65
Powermonger #	81	81	81
PowerPack #	65	65	77
Predator 2 #	42	73	73
Project Prometheus #	80	80	80
Quadren #	73	73	73
Railroad Tycoon #	97	97	99
Rat Pack #	65	73	73
Reach for the Sky #	85	85	85
Red Phoenix #	85	85	85
Robocop 2 #	38	63	63
Robicon #	43	73	73
Samura #	81	81	81
Sect. Monkey Isl. dt. #	65	97	97
Secret Silver Blades #	65	81	73
Secret Weapon of Luftw. #	85	85	85
Shanghai 2 #	81	81	85
Silent Service 2 #	81	92	92
SimEarth #	99	99	99
Spirit of Excalibur #	73	73	73
Strider 2 #	41	65	65
Team Yankee #	77	77	99
The Light Conductor #	61	61	73
Total Recall #	42	68	76
Track Suit F.M. 2 #	41	73	73
Tarman 2 Final Fight #	65	65	65
Ultima 6 #	73	86	86
White Death #	85	85	85
Wing Commander #	85	85	85
Wolfpack #	85	73	85
Wonderland (1M) #	77	77	95
Z-Out #	65	65	65
Zurandom #	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als das hier alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos!

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollen Sie jetzt sofort reservieren - Anlieferung nach Bestell-Datum. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch. Deutlich billiger - oft auch schneller!

Bestellungsverzögerung = 1 = Versandung (Falls ab Lager verfügbar). Preisänderungen + oder - Irrtümern und Teillieferungen sind immer vorbehalten. Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme (+ DM 8,-) und gerne auch sehr preiswert ins Ausland (A / CH / FL / Benelux u.a.). (abz. 4% Dis.Steu. plus DM 16,- Versand.) (Ex-DDR nur per Bar-Vorkasse möglich.)

Ältere Anzeigen/Listen ungültig. 14. 1. 91

100% FUNTASTIC ComputerWare

Die Auswahl komplett -

alle Preise o.k. -

Und der Service super.

Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftragsannahme täglich live von 10-12.30 und 14-17. Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon-Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Seit 1985. Spiele - und nicht anderes!

FUNTASTIC ComputerWare

Fachversand GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstraße 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Tel. 089 - 260 95 93

Fax 089 - 268 138



SPIELEWELT

Von ALT
bis ZELDA

GAMEBOY	ÖS 1290,-	CASSETTE für NES	ÖS 590,-
18 versch. Cass.	ab ÖS 390,-	40 verschiedene	
(wöchentlich neue Titel)		SEGA MEGA DRIVE 16 Bit	ÖS 3590,-
GAMEBOY Tragetaschen	ÖS 499,-	CASS. f. MEGA DRIVE	ÖS 790,-
GAMEBOY Plastik-Koffer	ÖS 290,-	TV-Spiel NINTENDO	ÖS 850,-
REINIGUNGS-KIT		KOMPATIBEL (auch für	
für NES oder GAMEBOY	ÖS 290,-	US-NES-Kassetten verwendbar)	

ELEKTRONIKSTUDIO

Favoritenstr. 38, 1040 Wien, Tel. 0222/651 0802

Gargoyles Quest/ Maikamura Gaiden (Game Boy)

"Gargoyles Quest" ist zwar ein schönes Spiel, der gepflegte Schwierigkeitsgrad verdarb jedoch so manchen Game-Boy-Besitzer den Spaß. Bernd Haney hat ein paar frusthemmende Paßwörter für Euch:

1. QNY5 — 46CC
2. 9H6B — PGWY
3. GT8A — EHQL
4. H8TL — XOAX
5. IHAY — 7JAN
6. 4IS4 — SMYP
7. GE5B — RYQ4
8. AAW8 — NNDT

Christoph Schüssler aus Eberstadt mühte sich durch die japanische Version "Maikamura Gaiden". Er faßt den Gesamttablauf folgendermaßen zusammen:

- Unterhaltung mit den Leuten am Anfang des Spiels;
- Jump'n'Run-Sequenzen durchspielen und Endgegner besiegen;
- auf der Rollenspielebene mit allen Wächtern reden und die Extraspiele, die von Zeit zu Zeit auftauchen, absolvieren. Dafür gibt's dann zusätzliche "Souls".

— Im ersten Dorf in das dritte Haus gehen und sich mit dem großen Mann unterhalten. Dieser fordert den Spieler auf, die Gegner im Turm zu besiegen; dafür bietet er die Parole für die Totenkopfwächter.

— ins zweite Haus gehen und gegen die gesammelten Seelen Extraleben kaufen;

— ins erste Haus gehen und Ausgangscode holen; siehe zu diesem „Zwecke auch die Schriftzeichen/Code-Tabelle am Ende dieses Artikels.

— Die Brücke überqueren, danach alle Wächter ausfragen und alles einsammeln;

— die Jump'n'Run-Sequenz im Turm durchspielen und den Endgegner besiegen; wenn Ihr den Turm verlassen habt, bekommt Ihr den "Extrashoot I", der sich jedoch nur im Menü der Actionsequenz einstellen läßt. Dort müßt Ihr einfach die START-Taste drücken.

— Zurück über die Brücke, in das erste Dorf und im Austausch gegen die Totenkopfpasole bestätigen, daß Ihr die Gegner im Turm besiegt habt (zweiter Menüpunkt).

— Noch einmal zum Händler, um Extraleben zu kaufen;

— zurück zum "Parolen-Mann", um auch den Aus-

gangscode noch zu bekommen;

— der Totenkopfwächter läßt Euch passieren und beschenkt Euch zudem mit einem Live Point.

— Durch den Schädel hindurchgehen, alles einsammeln, in das zweite Dorf gehen, wenn nötig Extraleben kaufen und Ausgangscode geben lassen.

— Raus aus dem Dorf und geradeaus nach oben gehen. Hier steht ein Baum am Ende einer kleinen Gasse. Wenn Ihr ihn untersucht, erhaltet Ihr die "Flypower", die Ihr zur Überquerung der Brücke benötigt.

— Am dritten Dorf vorbei und "Refresh Potion" aus dem Tonkrug holen. Dieser Trank ermöglicht Euch das Reaktivieren von Lebensenergie in der Actionsequenz.

— Ausgangscode im dritten Dorf abholen;

— zum Brückenwächter gehen, die Brücke überqueren und in den Tempel gehen;

— die Jump'n'Run-Sequenz durchspielen und den Endgegner besiegen. Dafür gibt's eine "Extralong Flypower".

— Danach ins vierte Dorf gehen und den neuen Ausgangscode abholen;

— nun ins fünfte Dorf, den Mann, der im Eingang der Hütte steht, besiegen, die Hütte betreten und dort mit dem großen Mann plaudern. Er beschenkt den Spieler mit vier weiteren Live-Points, fordert den Tod des Endgegners in der Erdhöhle und verspricht dafür dem Spieler weiterzuhelfen.

— Zum Erdloch gehen (nur von oben erreichbar), Actionsequenz durchspielen und Endgegner besiegen. Dafür gibt's den "Extra Shoot II".


— Nun wieder zurück zum großen Mann und bestätigen, daß man den Feind besiegt hat. Ausgangscode holen.

— Jetzt kann man an der Nische rechts durch die Wand auf die andere Seite hindurchlaufen und erreicht hier ein zweites Verlies, durch das man wieder in die Freiheit gelangt.

— Wieder in das Erdloch schlüpfen; im Kerker mit dem Wächter sprechen, der gerne bereit ist, den Spieler durchzulassen.

— Stellt Euch auf das Sternsymbol und wählt den zweiten Menüpunkt an. Mit den Leuten, die jetzt erscheinen, ein paar Takte plaudern.

— Zurück zum Kerkerwächter, der den Spieler nochmals passieren läßt.



WORLD OF WONDERS

GAME BOY

Afterburner	59.00	Chase HQ	65.00	Master Karabaka	49.00
Afterburner II	39.00	Double Dragon 2	99.00	Monkey Mouse	49.00
Baseball Kids	53.00	Dr. Mario	59.00	Montezuma	65.00
Batman	59.00	Duck Tales	85.00	Namco's	59.00
Battle Ping Pong	59.00	Final Fantasy	65.00	NFL League	59.00
Bomberman	59.00	Legend	75.00	Ninja Adventure	65.00
Boulder Dash	59.00	Gargoyles Quest	69.00	Paperboy	65.00
Bowling	59.00	Ghostbusters 2	65.00	Puzznic	59.00
Beating	59.00	Godzilla	49.00	Skate or Die	69.00
Bubble Bobble	65.00	Gremlins 2	65.00	Solar Striker II	49.00
Bubble Ghost	69.00	Ikkyu	49.00	Super Mario Land II	49.00
Burai Fighter Deluxe	29.00	Klax	65.00	Tenacious Mutant	59.00
Cadillac 2	65.00			Ninja Turbids	59.00
CastleVania	59.00			Whispering	59.00

Tab. 0619/02467
Mo. Fr. 9 - 18 Uhr
Sa. 9 - 14 Uhr
Sonderanfragen unter: 0222/360606/16

Kostenlos Profiteure!
World of Wonders
Hilfsstr. 31
Wien 1040

VERSANDKOSTEN
Nachnahme: 7,00 DM
Vorkasse: 3,00 DM

SERVICE-LEISTUNGEN:
Rapid Service: 7,00 DM
Schnellservice: 3,00 DM

ACHTUNG
Bestellungen ab: **90,00 DM**
Versandkosten frei!

Video-preisliste anfordern!

COMPY SHOP

Das Spezialgeschäft in
Mülheim mit der riesen
Auswahl an Spielen für
AMIGA, PC, SEGA,
NINTENDO und
ATARI XL/XE

Schauen Sie doch mal
bei uns rein oder lassen
Sie sich eine Preisliste
zuschicken!

Gneisenastr. 29
4330 Mülheim Ruhr



0208-497169

0208-496178

Code	Position	Extras
17 09 01 11 - 13 24 06 08	Dorf 1	5 Lives 07 Souls
16 30 10 06 - 27 25 17 16	Dorf 1 (nach Turnsequence)	8 Lives 05 Souls Extra Shoot I
23 26 05 29 - 09 10 29 26	Dorf 2	8 Lives 06 Souls 3 Livepoints * 01 02 03 04 05 06 07
15 08 19 12 - 01 19 09 04	Dorf 3	9 Lives 37 Souls Refresh Poison Extraflyover I い き し り じ ゃ ん 08 09 10 11 12 13 14
30 23 08 20 - 03 03 27 01	Dorf 4	9 Lives 63 Souls Superlong Flyover う く す づ め 4 15 16 17 18 19 20 21
20 30 32 07 - 10 24 33 29 31 14 22 13 - 02 34 34 15	Dorf 5	9 Lives 68 Souls 4 Lives 03 Souls Extra Shoot II あ り せ ぞ ね へ 22 23 24 25 26 27 28
22 01 27 33 - 27 06 05 33	Dorf 6	9 Lives 33 Souls あ り せ ぞ ね へ 29 30 31 32 33 34 END

Kleine Hilfestellung für ein hartes Spiel

— Über die Brücke erreicht man jetzt das sechste Dorf. Dort sollte man wieder Leben einkaufen und sich den Eingangscode besorgen.
— Wenn Ihr jetzt das Dorf verläßt, findet Ihr fünf Totenköpfe vor. Vier sind miteinander verbunden, der fünfte (der mittlere ganz rechts) führt Euch jedoch zu einem neuen Tempel.
— Betretet diesen Tempel und besiegt die Mumie durch mehrere "Extrashoot I"-Schüsse auf den Kopf. Für den Sieg be-

kommt Ihr "Endless Flypover", "Extrashoot II und einen weiteren Live Point.
— Hinter dem Tempel gelangt man auf eine Brücke, die man überquert, um den letzten Tempel zu erreichen.
— Rennt und hüpf um dem letzten Auftraggeber und den Oberendgegner zu begegnen. Nur ein Tip: Wählt keinesfalls den untersten Menüpunkt an, sonst müßt Ihr in Grundausstattung gegen den Oberbösewicht antreten. *wi*

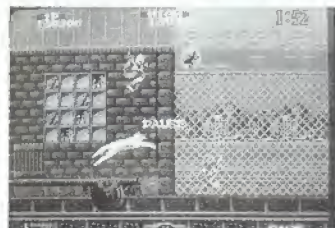
Shadow Dancer (Mega Drive)

Das schönste an diesem Spiel sind natürlich die vielen versteckten Bonusleben. Ohne Euch mit langen Erklärungen und Umschreibungen aufzuhalten, präsentieren wir Euch einfach alle (von uns bisher entdeckten) Extraleben in ihrer natürlichen Umgebung als Bildschirmfotos. Ein letztes (Doppel-)Leben hängt in Level 5.1/Raum 5 direkt über der Tür, die in den Raum des Endgegners führt. Darüber hinaus ist es auch durch die Bonus-Stages möglich, einen beruhigenden Lebensvorrat aufzubauen. Ab 48 Treffern gibt's ein, ab 49 zwei und mit 50 gar drei zusätzliche Leben. In späteren Levels wird man sogar von einer befreiten Geißel mit einem Extraleben beschenkt.

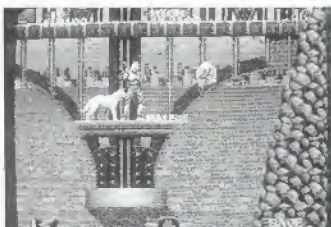
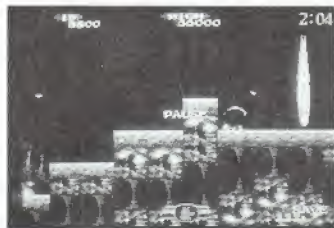
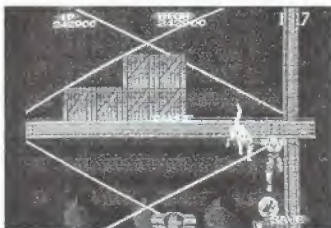
Weniger wichtig ist die Ninjutsu-Fähigkeit unseres Shinobis. Erst ab Level 3.2 gibt es Situationen, in denen man sie, um ganz sicher zu gehen, aktivieren sollte. Der Überfall durch die vier rotvermummten

Ninjas während der Aufzugsequenz im dritten Level (3.2) rechtfertigt zum Beispiel das Betätigen der A-Taste. "Shadow Dancer"-Anfänger sollten außerdem den Kampf gegen die Endgegner mit einem Ninjutsu-Angriff beginnen. Die letzten beiden Räume von 5.1 sind ohne Ninjutsu kaum zu schaffen. Haltet Euch also zumindest bis zum vierten Raum zurück.

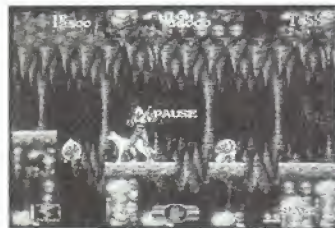
Solltet Ihr trotzdem regelmäßig vor der feindlichen Übermacht die Waffen strecken, nur nicht verzweifeln: Dieter Schwarz aus Lich entdeckte den "Practise-Mode", der auch absolute Kampfsportanfänger innerhalb kürzester Zeit zu Meistern des lautlosen Kampfs macht. Drückt im Titelbild (nach dem Sega-Logo) gleichzeitig alle drei Feuerknöpfe und Start: Ihr geratet in ein Menü, das es Euch ermöglicht beinahe alle Levels und Runden auf jedem Schwierigkeitsgrad anzuwählen. Endgegner oder Bonus-Stages werdet Ihr während dieser Übungsspiele jedoch nicht zu Gesicht bekommen. *wi*



Hier stecken die Extraleben der ersten drei Levels



In Level drei wurde bisher erst ein Extrasymbol entdeckt. Hat jemand in 3.2 noch eines gefunden?



Leider hatte unser Held keine Zeit mehr das letzte Symbol zu aktivieren. Es hängt direkt über dem Ausgang (3. Bild, rechts)

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB
Turbo Express (Hand Held)
Engine Games auf Anfrage
Angebote ab 39,- DM

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel 349,-
Sega Games Sonderangebote ab 49,-
Adapter deutsch/japan. 49,-
Arcade Power Stick 119,-
Arrow Flash 99,-
Atomic Robokid 109,-
Baseball 99,-
Batman 99,-
Budokan 109,-
Burning Force 99,-
Competition Pro Sega 16 Bit 59,-
Darius II 139,-
Dynamite Duke 99,-
E-Swat 79,-
Fire Shark 99,-
Gain Ground 99,-
Granada 99,-
Hard Drivin 109,-
Heavy Unit 109,-
Hell Fire 99,-
I love Mickey Mouse 99,-
John Madden Football 109,-
Lakers vs Celtics 109,-
Moonwalker 99,-
Phantasie Star II (engl.) 109,-
Phellos 99,-
Populous 109,-
Strider 99,-
Super Monaco GP 89,-
Super Shinobi 79,-
Thunderforce III 99,-
Zany Golf 109,-
SEGA GAME GEAR 399,-

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris 169,-
Light Boy 79,-
Tragetasche (Hard Case) 49,-
Baloon Kid 49,-
Burai Fighter Deluxe 49,-
Golf 49,-
Kwirk 49,-
Qix 49,-
Pinball-Revenge of the Gator 49,-
Solar Striker 49,-
Spiderman 49,-
Super Mario Land 49,-
Tennis 49,-
Wizards and Warriors 49,-

Atari Lynx

Grundgerät 300,-
a. A. Netzteil 25,-
Blue Lightning 59,-
California Games 59,-
Chips Challenge 59,-
Electrocop 59,-
Gates of Zendocon 59,-
Gauntlet III 79,-
Klax 79,-
Pacman 79,-
Paperboy 79,-
Roadblaster 79,-
Robosquash 79,-
Slime World 79,-
Xenophobe 79,-
Zarlor Mercenary 79,-

C 64 Disk

Bards Tale III 59,-
Champions of Krynn 69,-
Dragon Strike 69,-
Dragon Wars 49,-
Gunship 49,-
Invest 49,-
Oil Imperium 45,-
Panzerstrike 69,-
Pirates 49,-
Rings of Medusa 49,-
Sim City 59,-
Transworld 49,-
Turrican 39,-
Ultima V 69,-

IBM

Bards Tale III 89,-
Centurion Def.o.Rome 79,-
Elvira 119,-
Flight IV dt. 159,-
Flight of the Intruder 109,-
Hard Nova 89,-
Imperium 89,-
Ishido 89,-
Jones in the fast Lane 89,-
Kings Quest V 109,-
Larry III 109,-
Legend of Faerghail 89,-
Light Speed 109,-
Loom dt. 89,-
Lords of the Rings 109,-
M.U.D.S. 89,-
Midwinter 79,-
Might and Magic II 99,-
Nightshift 59,-
PGA Golf Tour 79,-
Ports of Call 99,-
Quest for Glory II (HQ II) 109,-
Railroad Tycoon 109,-
Red Baron 109,-
Savage Empire 99,-
Silent Service II 99,-

IBM

Transworld 89,-
Team Yankee 99,-
Test Drive III 89,-
Their finest Hour 89,-
The Secret of Monkey Island 89,-
Ultima VI 99,-
Wing Commander 99,-
Wing Commander Missions 49,-
Wolfpack 109,-
Wonderland 99,-
Zellard 69,-

Amiga

Ram auf 1 MB inkl. Uhr 119,-
A-10 Tank Killer 99,-
Cadaver 79,-
Chaos strikes back 79,-
Curse of the Azure Bonds 89,-
F 16 Mission Disk II 59,-
F 19 Stealth Fighter 89,-
Great Courts 2 79,-
Harpoon 89,-
Indianapolis 500 79,-
Invest 79,-
Ishido 75,-
Larry III 109,-
Legend of Faerghail 89,-
Lotus Esprit Turbo Ch. 75,-
M1 Tank Platoon 89,-
Might and Magic II 89,-
Nightshift 59,-
On the Road 79,-
Operation Stealth 75,-
Pirates 79,-
Pool of Radiance 75,-
Powermonger 89,-
Sim City 89,-
Team Yankee 89,-
Their finest Hour 89,-
Trans World 79,-
Turrican 59,-
Ultima V 89,-
Unreal 89,-
Wild West World 109,-
Wings 89,-
Wolfpack 89,-

Ankündigungen

TV Sports Baseball Amiga
Sim Earth Amiga/ST/IBM
Dragon Wars Amiga
Monkey Island Amiga/ST
Cadaver IBM
Dungeon Master IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für C64,
Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx,
PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear
und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 3,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-502246, Fax. 089-502677

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU

VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

Teil 3

Und weiter führen wir verlorene Abenteurer durch die finsternen Länder des Rollenspiels

Dragon Wars. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen,

weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's die nähere Beschreibung der Tars-Ruinen, der Städte Phoebus und Lansk sowie eine Karte des mystischen Waldes und einer schwerbeachteten Brücke. mh/vw

Dragon Wars Clue-Book

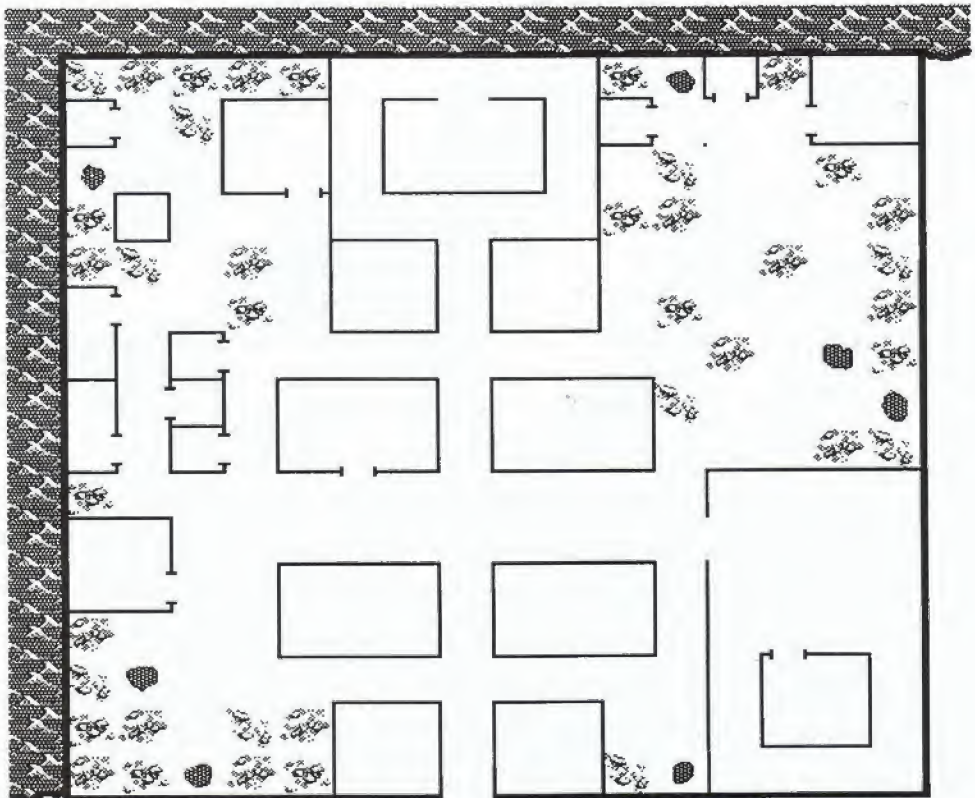
**Monstervertrimmen
und Rätsellösen
leichtgemacht. Der dritte
Teil des Dragon Wars-Lösungsbuches bietet wieder
tolle Karten und Tips.**

Tars Ruins

Natürlich bestand meine Stadt nicht immer aus Ruinen. Vor dem Angriff von Namtars Drachen war dies die stolze Stadt von Tars, das größte maritime Zentrum der Welt.

Wenig ist von Tars' vergangenem Glanz übriggeblieben. Möglicherweise findet Ihr etwas Interessantes in der südwestlichen Ecke der Ruinen, wo einstmal ein Laden für magische Zauberspruchrollen stand. Ihr werdet gleichfalls das alte Heldenhaus besuchen wollen... Ihr werdet es merken, wenn Ihr dort seid. Eine magische Schlange bewacht das Heldenheim, obwohl das Haus selbst schon lange zerstört ist.

Jemand mit einem "Tracking"-Skill sollte in der Lage sein, den klaren Pfad



Wer schon immer mal zur Armee wollte, kann sich in der Stadt Phoebus anwerben lassen

Anruf genügt!

Tel.: 05 21/2 11 17
Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern
professionelle
Spielesoftware.
Hier ein
Auszug aus
unserer
Hit-Liste:

AMIGA

Powermonger	79,95
Battle Command	63,95
Cadaver	56,95
Great Courts II dt. Version	71,20
Elvira Mistress of the Dark	79,95
Chaos Strikes Back	63,95
Speichererweiterung 512 KB	129,95

IBM PC

Wing Commander	95,20
Wing Commander Secret Missions	39,95
Lightspeed	103,95
Railroad Tycoon	95,20
Blue Max	95,20
Command H. Q.	*****
Battle Tech 2	87,95
Soundblaster	399,95

ATARI ST

Challengers	79,20
Cadaver	71,20
Powermonger	79,95
Wolfpack	71,20
Battle Command	63,95

C64/128

Kick Off 2	39,20
Pirates	47,20
F 16 Combat Pilot	55,20
Oil Imperium	39,20
Starflight 1	39,20

Komplette Preisliste auf Anfrage frei Haus.

Mit * gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse,
Versandkostenanteil 6,- DM (Inland), -
Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse,
Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mehr OHG
Max-Cahnbley-Str. 3
4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17
Telefax: 05 21/2 28 59

durch die Ruinen bis zum Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt zu finden. Viele Plünderer sind diesen Weg schon gegangen, aber einige Schätze liegen möglicherweise noch dort. Ihr werdet den Eingang zu den unteren Stockwerken der Stadt unter der großen Steinplatte finden, wenn jemand Eurer Gruppe außergewöhnlich stark ist. Die Ruinen dort unten sind von Monstern überrannt. Wichtige Schätze können dort gefunden werden, wo das Geräusch Eurer Schritte verhallt.

Außer daß die Decke dazu neigt, ab und zu einzustürzen, habt Ihr wenig zu fürchten. Die unteren Stockwerke sind übrigens kleiner als sie auf den ersten Blick erscheinen... An einem Punkt kann es passieren, daß es durch schwache Magie so aussieht, als ob Eure Party am Ende einer langen Halle stünde.

— Tarkas of Tars

Phoebus

Phoebus, die Stadt der Sonne ist eine Stadt, die ihre beste Zeit hinter sich hat. Obwohl Phoebus sich von der strahlendsten Seite zeigt, ist sie kein bemerkenswerter Zielort für Pilger oder Abenteurer. Tatsächlich ist dies ein sehr gefährlicher Ort.

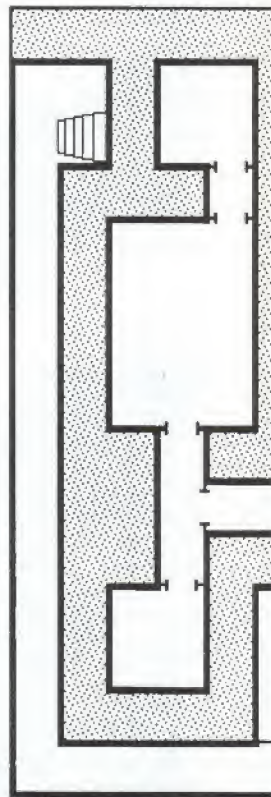
Ignoriert "Welcome Waldo". Er ist eine der Verrücktheiten der Bürger. Unsere Gelder würden besser investiert werden, um die verrotteten Bereiche unserer Stadt zu restaurieren. Es ist wahr, daß wir niemals von dem Krieg berührt worden sind, aber der Frieden war nicht gerade freundlich zu uns. Nämlich: Stoßtrupps haben einige Gebäude und viele der öffentlichen Monumente zerstört, die ehemals meine Stadt verschönerten.

Die Straßen in der südwestlichen Ecke der Stadt sind uninteressant und seitdem eine Horde Goblins dort ihr Unwesen treibt, doppelt gefährlich. Diebe hausen in einigen Gebäuden und horten dort ihre Beute. Die großen Gebäude im Stadtzentrum sind von den Stoßtrupps besetzt und deshalb kein besonders gesunder Platz zum Herumschnüffeln. Das große Lager im Südosten der Stadt wird vom Militär kontrolliert. Ihr könnt in die Armee eintreten, wenn Ihr wollt, aber erinnert Euch daran, was ein Freund von mir zu sagen pflegte... Die Armee ist nicht nur ein Job — es ist ein lausiger Job.

In der nordöstlichen Ecke findet Ihr das "Icarian Triumph", meine Lieblingskneipe. Ihr findet mich hier von Zeit zu Zeit. Die Kneipe wird ebenso von einem alten Schüler von mir namens Valar besucht. Er beherrscht die Sonnenmagie und könnte eine wertvolle Bereicherung für Eure Truppe sein.

Die Nordseite der Stadt wird von dem Sonnentempel beherrscht. Ihr könnt ihn nicht verfehlen. Haltet Euch vom Stadttor nur einfach nach Norden. Obwohl der Tempel immer noch eine architektonische Sehenswürdigkeit ist, wurde daraus ein schrecklicher Ort, seit Mystalvision, der Hohepriester des Tempels von Namtar, beeinflusst wurde. Ich befürchte, daß die Pilger, die heute in dem Tempel beten wollen, nur Kummer erwartet.

— Berengaria



In den geheimnisvollen Kellern von

99

Mystic Wood

Mein Wald ist ein heiliger Ort und so weit entfernt, daß wir vom Krieg kaum berührt werden. Zaton, der Chefdruide unseres Tempels, ist abwesend und wahnsinnig, so steht auch hier nicht alles zum Besten. Diese Wälder sind die Heimat aller Arten von Bestien. Dies ist ihre Heimat, also glaubt nicht, daß Ihr hier ungestraft herumlaufen könnt. Der Kampf mit Tieren ist bedauerlicherweise einer der natürlichen Aspekte der Ordnung aller Dinge, aber es könnte sehr leicht zu einem schlechten Ende nach einem Kampf kommen... Es würde nicht besonders beschämend sein, wenn Ihr vor einem solchen Kampf davonlauft.

Der Tempel ist Enkidu geweiht und Abenteurer können ihn herbeischwören, wenn sie sein Horn blasen. Einer, der sowohl im Körper als auch im Geiste stark genug ist, wird belohnt werden, wenn er mit dem Gott ringt. Neben dem Tempel ist der Brunnen der Hölle, in den Narren in die Unterwelt hinabsteigen können.

In der Mitte des Waldes findet Ihr eine verzauberte Lichtung — diejenigen, die die Kunst des Spurensuchens beherrschen, werden den Pfad zu diesem Platz finden. Dieses ist ebenfalls wichtig, um den Schrein des Druiden Zaton zu finden. Solltet Ihr Zatons Seele

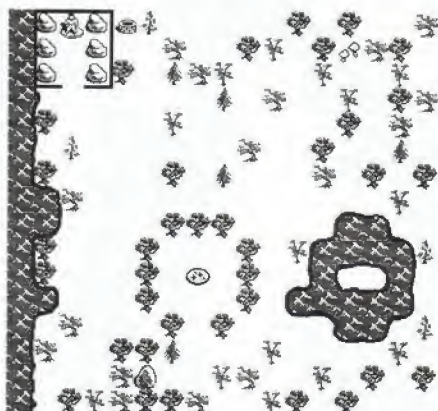
auf den Östlichen Inseln befreit haben, kehrt hierher zurück, um Eure Belohnung zu empfangen.

Dicht neben der Lichtung befindet sich ein verzauberter Teich. Der Schrein in dem Teich kann nicht schwimmend erreicht werden... Ihr müßt den Teich mit Hilfe eines magischen Gegenstandes überqueren. Der Schrein ist uralte und wurde seit den Tagen der Opferungen nicht mehr benutzt. Benutzt eine Waffe, um Blut auf dem Schrein zu vergießen und der alte Gott sollte erwachen.

Irgendwo in dem Wald findet Ihr ein Beet mit Pilzen. Eßt nicht davon, da sie sterbliche Menschen wahnsinnig werden lassen. Die Pilze sind eine bevorzugte Speise des schrecklichen Nergal. Ihr solltet sie bereithalten, wenn Ihr ihm dienen wollt.

— David der Druiden

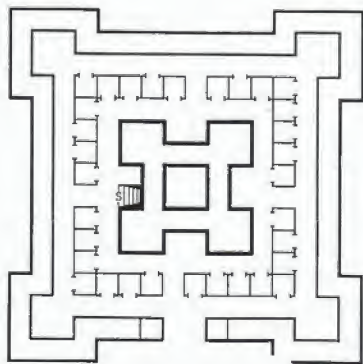
Für heute verlassen wir wieder das Land Oceana. In der nächsten Ausgabe geht es mit der Stadt Lansk und Umgebung weiter. Die Karten dazu gibt's schon heute. Wir möchten uns noch bei all denen entschuldigen, die die restlichen Monster von **Might & Magic II** vermissen. Die Liste mit den übrigen Bösewichtern haben wir nicht vergessen. Sie folgt in einer der nächsten **POWER-PLAY**-Ausgaben. mh/vw



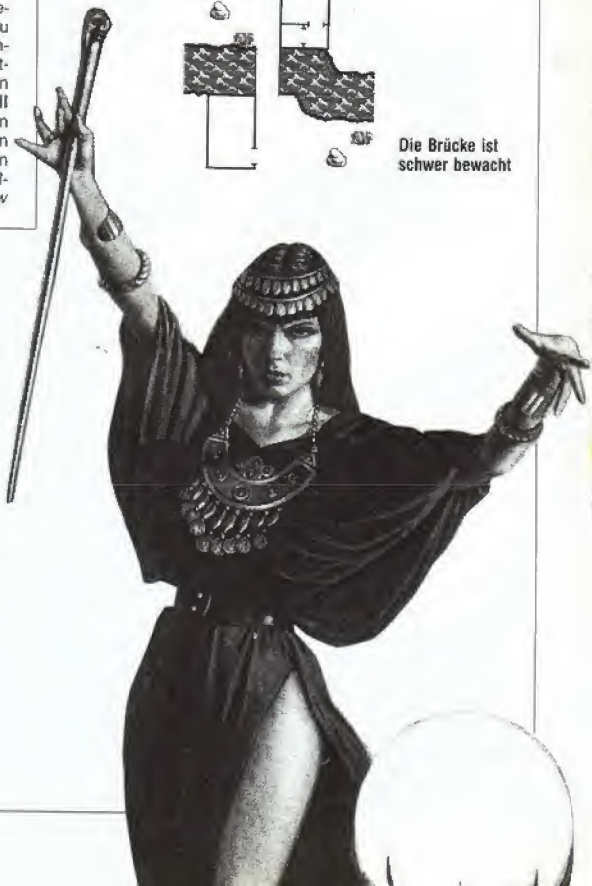
Feine Puzzles warten im Mystic Wood



Die Brücke ist schwer bewacht



Die Stadt der Bürokraten: Lansk



INSERENTENVERZEICHNIS

Alt	94	Joysoft	90
		Jöllensbeck	19
Bachler			
Softwareversand	81	Karsoft	77
Berry Lösungss.	73	Kingsoft	7, 92
Blue Byte	3. US	Theo Kranz -	
Bomico	11,	Versand	113
35, 39, 119, 121, 4. US			
Boyd	91	Label	98
CompuCamp	117	Magic Games	56
Computer Box	91	Markt & Technik	
Computer Markt		Buch- und	
Münster	91	Softwareverlag	50,
Compy Shop	94	126, 147, 149, 163, 165	
CPS Heidak	85/86	Media Electronics	104
Crystal Soft	21		
CWM	104	OCP Gameshop	21
		Okay Soft	99
Dynamic Systems	79		
Dynatex	152	Power Station	
		Records	127
ECS	59, 61		
		Reemtsma	2. US
Flashpoint	89	Reiser	89
Four Systems	109	Richartz	57
Fundur	99	Rushware	
Funny Software-		15, 25, 32, 65, 153	
versand	58, 113		
Funsoft	91	Schindler	73
Funtastic	93	Software Corner	21
		Software Maniacs	76
Galaxy Software	68	Steirerfunk	76
Gamesworld			
Computershop	96	Top 4	79
German Design			
Group	125	United Software	17, 27
Gnadenlos	129		
Gross Electronic	60	Wial	41
		World of Wonders	
Hamo	64	63, 76, 79, 89, 94	
Internat. Software	73	Zillesoft	99

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil

Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weltz (vw)

Produktion: Ulrike Peters (up)

Redaktionsassistentin: Susan Sablowski (289)

Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen freihändig, drittel, sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Bernd Wiehl (Challayout), Rolf Boyke, Christine Baumkirch

Titelgestaltung: Piti Hinz

Bildredaktion: Janos Feister (Ug.) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)

Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Road, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/1340 5058, Telefax: 0044/1341 9602

Israel: Baruch Schaefer, Haeschel-Str. 12, 58349 Holon, Israel, Tel. 009 72/35562256

Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollersr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770

USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5671393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: „POWER PLAY“ erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen

Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München. Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.

Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvert. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolin oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhold Jarczok, Tel. 089/4613-185; Fax: 4613-774

© 1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Olmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Olmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung

der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Ben Godesberg

ISSN 09397954



CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) Lemmings	92%	2/91
2	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
6	(7) Champions of Krynn	89%	8/90
7	(-) Ishido	87%	1/91
8	(8) Cadaver	86%	1/91
9	(6) Starflight	86%	3/90
10	(-) Spindizzy Worlds	86%	2/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(3) Ultima V	90%	4/90
3	(5) Klax	89%	5/90
4	(6) Starflight I	86%	6/90
5	(7) Cadaver	86%	10/90
6	(-) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
8	(9) Emilyn Hughes Soccer	83%	6/90
9	(10) Parodroid 90	83%	12/90
10	(-) Sim City	81%	10/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90	6	(4) Maniac Mansion	88%	3/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90	7	(6) Wonderland	88%	10/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	8	(7) Wing Commander	88%	12/90
4	(4) Secret of Monkey Islands	92%	1/91	9	(8) Silent Service II	87%	10/90
5	(-) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91	10	(9) Ishido	87%	11/90

Die "Lemmings" kamen, sahen und landeten auf Platz 5 unserer Liste der besten Computerspiele (und auf Platz 1 einer fiktiven Liste der besten europäischen Programme). Mit "Spindizzy Worlds" platzierte sich eine weitere englische Spielidee, mit "Sim Earth" das erste Macintosh-Programm in unseren Charts. Statt einer Statistik gibt's in diesem Monat zur Abwechslung mal wieder eine zusätzliche Hitparade. In ihr finden sich die besten "Automat goes Computer"-Umsetzungen der letzten zwölf Monate. Damit die Liste nicht nur mit "Klax"- und "Rainbow Island"-Versionen angefüllt ist, wurde nur die jeweils beste Version eines Spiels berücksichtigt.

wi

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—) Klax	87%	10/90
2	(1) Sentinel Worlds I	81%	3/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Startlight I	79%	5/90
5	(—) Tie Break	77%	8/90
6	(5) Pipe Mania	77%	8/90
7	(—) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
8	(6) X-Out	75%	5/90
9	(—) Ski or Die	74%	9/90
10	(7) Xenomorph	74%	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
12	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
13	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
14	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
15	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
16	(16) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
17	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
18	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
19	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
20	(20) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90

Die besten Automaten-Umsetzungen

Platz	Titel	Power-Wertung	System	Test in Ausgabe
1	Rainbow Island	91%	Amiga	10/90
2	Klax	89%	Amiga	3/90
3	Time Soldier	89%	Amiga/ST	Atari Ocean
4	Midnight Resistance	72%	Amiga/ST	Atari Ocean
5	Super Off Road	70%	Amiga/ST	SNK
6	Crack Down	69%	Amiga	Delta East Ocean
7	Ninja Spirit	67%	Amiga/ST	Legend Ocean
8	Hot Rod	66%	C 64	Sega US Gold
9	Excade	66%	C 64	From Activision
10	Gravitar/Gravitar	64%	Amiga/ST	Sega Activision
		61%	ST	Tengen Danmark
				Capcom
				Elite

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
2	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
3	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
4	(5) Secret of Monkey Islands	MS-DOS	92%	1/91
5	(—) Lemmings	Amiga	92%	2/91
6	(6) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(—) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(6) Banne of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(12) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	(13) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	(14) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
16	(15) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
17	(16) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
18	(17) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(18) Ishido	Amiga	87%	12/90
20	(—) Sim Earth	Mac	87%	2/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(5) Klax	Lynx	90%	12/90
6	(6) Klax	PC-Engine	90%	12/90
7	(7) Tetris	Nintendo	89%	8/90
8	(8) Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(9) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
10	(10) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

NEUHEITEN MEGA DRIVE

Gain Ground, Crackdown, Gaias, Battle Squadron, Wonderboy III, Aleste, Hard Driving, Heavy Unit, Dangerous Seed, Vermillion, Lakers Basketball, Darius II Mega Panel, Sword of Sodan, Star Cruiser, Ringside Angel, Atomic Robokid, Magical Hat

NEUHEITEN PC ENGINE

Champion Wrestling, Märchen Maze, Alices Dream, Out Run, Dracula Boy, Twin Hawk, CD Avenger

NEUHEITEN LYNX

Robosquash, Paperboy, Zolor Mercenary, Ms. Pacman, Xenophobe, Roadblaster

Ebenfalls neu lieferbar:

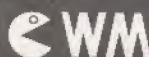
Die portablen Handheld-Videospiele mit eingebautem Farbbildschirm:
P.C. "Handy" Engine GT und SEGA GAME GEAR.

Außerdem neue Spiele für:

GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, NEO GEO.

Ausführlicher Gesamtkatalog mit Fotos gegen selbstadressierten Freiumschlag (1,- DM).

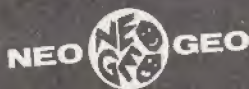
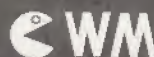
Für Sofortinformation rufen Sie an unter: 0 53 22 / 5 40 81.



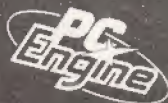
CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



SCHWEIZ



SEGA

MEGA DRIVE

GAME BOY

031 / 36 13 45

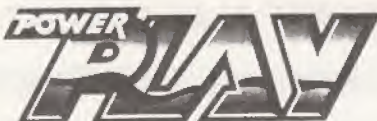
031 / 51 87 77

MEDIA ELECTRONICS
Postfach 7273
3001 Bern

031 / 57 71 59

MAKRO
Bernstrasse 128
3052 Zollikofen

Tel. Bestellungen: Mo - Fr 18.00 - 22.00 Sa ganzer Tag



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power Play-Contact der **Mal-Ausgabe** (erscheint am 12.04.91). Senden Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. März 91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni 91-Ausgabe** (erscheint am 10.05.91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereitete Coupon auf S. 112.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postleitzahlennummern werden nicht veröffentlicht.

C64/128

Verk. Tintin on the Moon (20 DM), MD 8/90, Go 1/91 (je 5 DM), GD 13/15 DM, Power Pack (IM Elevator...) (20 DM), Tel. 05671/4446, Andy

Suche dringend! Balle 1900, Pinnball-Contest, Sch. Kiskoff 1 und 2, Tel. 08152/78764 oder Achim Krause, Saganger 3, 8031 Seefeld

Suche Anleitung (dt.) zu Action Replay MK5 für 10 DM, Kaufe Orig. Spiele I, C-64, Angeb. an: C-64, Manfargenst, 90, 8070 Ingolstadt

Pool of Radiance 20 DM, Orig. mit Drehscheibe und Anleitung, Tel. 09246/745

Schweiz, Suche Tauschpartner für C-64 Games, Habe Toggables, Listen an: Domènica Stasolla, Spierhofweg 3, 8052 Zürich, P.S. 100 % Rückantwort

Verk. (Orig.) Exolon, Panzer Battles (SSG), Down at the Trolles, Preis VB, Florian Leselle, Am Ritzberch 25, 6640 Merzig, oder Tel. 06861/72632

Suche Komplettierung von Maniac-Mansion, Schick bitte an: A. Lamprecht, Bahnhofsstr. 43 d, 2951 Boosdorf, oder dem C64, Danke

Suche dringend Pascal, C-Protog für C-64 auf Disk, Schreibt an: Erik Lenhard, Am Hauer Berg 9 a, 6072 Dreieich, Zahle gut!

Verk. C128 + 2x1571 + Farbmon. + Star LC-10 C + ca. 250 Disketten (viele Orig.), umfangreiche Literatur, Preis VHB, 1400 DM, Tel. 04321/62000

Verk. neuen Robotarm "Robot 2000" und passendes Interface für C64 und 128, VB 100 DM, Tel. 02134/34444

Verk. Orig. SSI-Spiele: Pool, Kyrin, Secrets, Curse, Hillstar + Guild of Thieves, alle kpl. für 100 DM + 2 C64-Bücher, Tel. 06462-7672

Verk. C 64 II + 1541 I + Orig. Spiele + 1 Box, Alles in gutem Zustand für 400 DM, Tel. 040 6317330, Ricardo Tejada, Matthias-Schalls, Weg 6, 2000 Hamburg 60

Tausche C64-Spiele, Habe Im Imperium, Hostages vvm. Suche Klax und X-Out, sowie Rainbow Islands, An. Th. Rink, Dortheenhof 39, 2085 Quickborn

Verk. Turrican 37 DM, Starflight 29 DM, beide Spiele + kompl. Lösung, Markus Lauterbach, Tel. 06445/7553

Verk. C128, Floppy 1570, Drucker MPS 803, 130 Disketten mit Spielen, Anleit., und Zubehör, 500 DM, Tel. 07972/9912, ab 14 Uhr Michael

Wer will meinen C64 haben? Mit Floppy, Farbmon., Joystick, viel Software, Fachbücher für nur 480 DM, Tel. 04102/52317, ab 19 Uhr

Verk. C64/2 + Floppy/2, Grünmon., 170 Disks, Orig. Boxen, Abdeckhaube für 500 DM, 2 Jahre alt, Ch. Jagosch, Nikolausberg 23, 8950 Kaufbeuren

Suche, tausche, verleihe PD-Softw. C64, Peter Lang, Karl-Härtel-Str. 28, 8000 München 50, Liste gg. 1 DM RP

Verk. Pageflex-Druckmodul von Scantronik, Festplatte 150 DM, Tel. 0521/442738, 4800 Bielefeld 14, D. Haardt, Grabenkamp 14 c

Verk. C128, Monitor 1084, Floppy 1571, Datensätze, Druckerinterface, viele Spiele, Anwendungen, 21 x 64er Bücher, Joystick, Tel. 0721/402591, Timo

Elite-Drucker SP 120 VC-m, Anschlusskabel an C64 u. C128, Traktor u. Papierzugverk., VB 400 DM, Tel. 07342/7572

Verk. Orig. Wasteland, T.K.O. Zak MacKracken, Hillstar, Bloodwings, Blood Money, Mats Sags, Christian Bolling, Schoeneggstr. 55, CH-8953 Dietikon

Wegen Systemwechsel günstig abzugeben: Riteman*, Epson-komp. 9-Nadel-Drucker, wenig benutzt, C-64-serieller Anschluss, Angebote bis 10.03, unter Tel. 06731/44669

Verk. für je 10 DM folgende Prg.: Fussball-Starmanager, Eishockeymanager, Spiel des Wissens, No Raubst., White to F. Kury, Blaswald 8, 7608 Kollman

Matrindrucker Seikosha SP-180 VC mit Anschluß zu C64 und Handbuch für 150 DM zu verk., Tel. 07146/41442

Suche möglichst viele Grafik- und Textadventures dt. und englisch, Preis nach VB, Verlangt Michael Dietze unter Tel. 089/3515530, Freue mich auf Anrufe

Verk. C64 + 1571 (300 DM VB) + 2 Bücher + Ultima 3 und 5 + Dragon Wars + Rings of Medusa + ..., Tel. 02664-7158 (Mike)

Verk. C64 II + 1802 + 1541 II + 130 Disk, II, Abdeckhaube, Box, Joystick, Maus, Geos, TV-Modul, komplett, NP 1400 DM, VB 750 DM, Tel. 02161-862515

Suche für C64 dringend Maniac Mansion oder Zak MacKracken, Preis VB, Tel. 02333/95549

Suche alles von SSI und AD + D. Habe schon Pool, Disk, Final Carr. 3, Zubehör, VHB 500 DM, Tel. 09144/1474

Verk. C64-Orig., sehr billig von 10 - 15 DM, ruft unter Tel. 02307/88350 ab 18 Uhr, Christian verlangen

Verk. Orig. Champ, Lode R., T. of Lore, Footb. II, II, Inst., Musc. Star T., S.E.U.C.K., Suche Hitchh. G., Zombi, Dem. Wini, Tel. 069/5971494

Verk. Steckplatzver. REX 9565 Orig. verp., 40 DM, alle Powerplay, Run, Computer u. Happy Computerhefte 3 DM, ab 10 St. 2.50 DM, Tel. 07833/1258

Wollt ihr euch 10 DM verdienen? Dann schick mir doch die C64er Anleitung zum Spiel Elite, Patrick Huser, Obbürgli-CH-6064 Kerns, Schweiz

Verk. NL, 10.300 DM, 1571 200 DM, 128er disk, 50 DM, Zeitschriften, Bücher (M & T), Spiele Orig. SSI, Interplay, Zubehör, Tel. 030 3619964 Dirk oder Markus

Verk. "Ultima V" neuerwert, Preis nach VB, An Christian Kaiser, Bahnhofsstr. 7, A-6130 Schwaz/Tirol, Tel. 05242/46902

Verk. Dragon Wars, 100 % o.k., für 30 DM, Schreibt an Michael Bosch, Tannhöfer 19, D-2786 Schwarm

Tausche das Orig.-Spiel Dragon Wars gg. das Spiel 30-Pool, Tel. 07254/1220, von 13 - 18 Uhr, Michael oder Roland ver.

Verk. Orig. Rings of Medusa (C64-Disk mit dt. Anleitung) für 30 DM u. Orig. X-Out C64-Disk für 25 DM, Tel. 06392/2539

Verk. alle meine Magic Disk ab Aug. 6/90 für nur je 4 DM Datensätze für 18 DM, A. Bähr, Fr.-Engels-Ring 76, O-1253 Rüdersdorf

Suche Tauschpartner für C64-Disks (nur Topset, no Loose und Lamer), Suche nur Gutes und Neues, Jens Stephan, nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen

Verk. Fugger I, C64 auf Disk für 30 DM, Suche außerdem noch Kick Off-Player Manager auf Disk, Preis nach VB, Tel. 02723/72461

Verk. C128 + LW 1571 + FM 1501 + Datens., Spiele: Starfl., X-Out, Bard's T. 1-2, Ch. Yeapen's u. a. dv., Joysticks, Lit., Tel. 02162/17114, Mo-Mi nach 15 Uhr

Verk. billig Orig. - Soft (Ultima V, Bard's T. 2, usw.) + Zeitschriften (ASM, 64'er, Happy Computer, auch Sonderhefte), Tel. 09503/7160, Bernd

Suche C64-Tauschpartner, Habe u.a. P47, Kickoff 2, M. Resistance, Dennis Plagge, Hollungen 14, 44007 Emmetten, Ber RP 100 % Antwort!

Zu verk. C64-Spiel "Northsea Inferno" NP 29, VP 10 Fr., schreibe an: Roger Stamm, Franziskanerstr. 14, 4512 Bellach

C-64 Orig. Rings of Medusa, Logo TV, Sports Footb. Tras Worlds, je 20 DM, Martin Pischke, Neckarsulmstr. 49, 7107 Bad Friedrichshall

Verk. C64 + Floppy 1541 + Grünmon., + 8 Orig. Spiele + Joystick + Mouse, 750 DM VB, Tel. 09546/6749, 8602 Schoenbrunn

Suche komplette Auflösung von Zak MacKracken und von Maniac Mansion auf dt. Preis nach VB, Tel. 0421/824659, bei Daniel Braun

Suche Footballmanager, World Cup-Edition und möglichst viele andere Footballmanager (nur Orig.), Zahle bis 15 DM, Tel. 04658/421, Jan ab 18 Uhr

Verk. 128-D, mit LW, Tastatur Philip Farbmom., und Spiele komplett 500 DM, Tel. 0711/55364

Verk. Bard's Tale I - III, Winter-Edition, AD + D, Ultima V, Gunship, Microg. Soccer, American Icehockey, usw., Preis VB, Falko od. Volker, Tel. 041/545311

Verk. Fin.-Card 3, Giga-Cad + Druck-Mod., 40/80 Zeich.-Kabel, Ultima 5, X-Out, Bards Tale 2, AD + D-Serie, Leg. o. Biss, S. u. mehr, A. einzeln, Tel. 09832/7140

Verk. C64/2, C6M 1541/2 Datensätze, Farbmon., 1681 S, Diskbox, Respektlog Joystick, 18 Mite, alt, für 700 DM, Tel. 07367/21860, NP1300 DM

Course of Azure B, Microg. Soccer, Hawkry, S.E.U.C.K., Barbarian 2, Sec. o. I, Silver Bl., alles C64-Orig., Top-Zustand, (- Anleitung), Tel. 04087/2204 (Reini)

Kaufe für C128: 1571, 1581, 1750, Font Master 128, Pro Text, Prodatel 128, 64-er, 1988, 6/89, alle 128er Serviceskettchen, 128-er Extra 1, 2, 3, 7, Zedwada22kis, Gaselestr. 17, 8-4780 St. Vith/Belgien

Fantasy Orig. Pool of Rad., Course of A. B. Rainbow Island, Sentinel World, Knight of Legends a 25 DM, Pete Bernert, Hauptstr. 302, 6945 Trösel

Verk. Orig. Battles of N. 50 DM, Sim City 40 DM, Rings of M. 20 DM, Supr. Chail 20 DM, Night Raider 20 DM, Suche Contraction Setu, andere Strategiespiele v. SSI, Tel. 09195/1200, Christ

Verk. C641, Floppy 1541 II Mon., Zubehör u. a. 150 Disks, Orig. wie Ultima V, Champ of Kyrin, Dragon Wars, Tel. 09116/35577, Christof

Verk. Grün-Monitor für C64, bzw. Atari XL (ohne Ton), VB 100 DM, schreibt an Andre Weers, Grefeldwälder Str. 15, 2850 Bremerhaven

Suche zuverl. Tauschpartner, habe TSV Footb., Turrican, Jack, X-Out, Kai Dauschek, Oldenburg Str. 145, 2902 Rastede, Schreibe zu-rück!

Verk. Orig. RA 25 DM, TV-Football 25 DM, Kick Off 15 DM, Great Courts 20 DM, Microprose Soccer 20 DM, Jürgen Buchholz, Am Hölzleberg 1, 7233 Lauterbach

Verk. C64 II mit 1541 II Disks, Diskettenbox, Datensätze, Joys, Locher, alles 1 Jahr alt, für VB 500 DM, Tel. 06431/42761, ab 14 Uhr

C 64 II, 1541 II, Mon. 1802, Finalcartridge, Mouse 1351, Mousepad, Beckerbach, Geobuch, Einsteigerbücher, 150 Disketten, Diskettenbox, Jy, vieles mehr, VB, Tel. 0221/4000300

Suche C64-Spiel Elite, Als Tauschmaterial habe ich Zak MacKracken oder Pacland oder Thunderbirds, ruft an: Tel. 0201/235125, P.S. Bin nicht immer da

Suche Zak MacKracken, Maniac Mansion, Rainbow Islands dt. Michael, Tel. 05533/5881, Oder versuchen!

Anleitung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder der Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von "Raubkopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstoß muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Daten-trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte helfen für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

C64/128

Rollenspielfreunde aufgepaßt: Verk. Ultima 5, Bard's Tale 3 und Bard's Tale 1, Alles C&G-Originals. Tel. 0251/792978 (Hense)

Suche F-Bomber, F16, F4, Football, Rick Dang 2, Iron Lord, Indy 3, North & South, Tauchi gegen Christian Karaschnick, Grenzer, 47, 4220 Dinaklen. Tel. 02134-93809

Verk. Farbmom Commodore 1802 für C64 für 150 DM. Einwandfreier Zustand. Tel. 06145/30273

Suche Adventures (vor allem Inform) für C64. Tel. 07157/7132 (nachmittags). Verk. Wizzel (Tape) für 15 DM.

C64 I - Floppy 1541, Dolphindos + Schutzshül-100, Disks, 2 Disk-Boxen, Datensets, Kas-Setten, komplett 450 DM. C64-Helfe ab 11/88 a 2 DM. Tel. 02381-98266

Gorietz-Interface für C64 an Epson FX 80/85 für 60 DM. Data Becker-Buch 64er Intern für 20 DM + C64-Helfe ab 11/88. Tel. 02381-88266

Verk. orig. Disks: Textomat, Tau Ceti, Jump Jet, Gaultlet, PS15, Borrowed Time, Summer Games 2, Hacker für 35 DM, Thomas Reif, PF 1241, 7521 Kronau

Verk. 9-Nadel-Drucker Seikosha SP-1200 VC für 250 DM. Tel. 07181-85193 ab 15 Uhr

Suche die Komplettlösung zu Maniac Mansion. Wenn es geht, bitte auch Pläne. Schreibt an: Florian Rohde, Dürrenberg 19, 3030 Walsrode. Bitte schnell

Suche VISA-Codes für Zak McKracken und Tauschpartner P.S. Bin zuversichtlich, Matthias Pieper, Hauptstr. 63, 7630 Lahr 11, 13 Jahre.

Verk. das Spiel "Midnight Resistance" (natürlich orig.). Ab 17 Uhr. Tel. 07045/3771. Ramon Vert.

Verk. 64er + 1541, orig. Exos, Expert Carriage, Centronics Interface, Dataquest, Orig., z.B. Drive 2, alles 100 % o.k., Angebote an: Tel. 02191-61910 (Pater)

Suchs 64er 990 bis 1290 und Powerplay 10, 80, Zahlte gut. Verk. C64, 1541 II, MFS 801, Zubehör für 1200 DM, an Selbstabholer. Tel. 06432-5905

Suche Zak McKracken kompl. dt. und Kon- taktpartner. Angebote unter Tel. 02234/13826 nach 18 Uhr. Kontakte an Kai Dewald, Carl-Diem-Allee, 5020 Frechen

Verk. Spiele-Disketten für den C64 (Orig.). Fordert meine Liste gg. 1,70 DM RP an K. Kruse, Jender Str. 6, 2500 Oldenburg

Suche Ultima III für den C64 (Orig.). Biete Orig. Final Fantasy, Medusa, 19, ab 16 Uhr. Tel. 05109/64121 (nach Axel Hagen)

Suche dringend den Hypra Disk II-Modul und die Original-Cassette Batman, Kick Off 2, Midnight Resistance für meinem C64. Tel. 06948/7718

Verk. C128 + Floppy (1570). Matrix-Drucker, Bücher, Joysticks, orig. Games. Anschluß an TV. Extras, alles 100 % o.k., VB 450 DM. Tel. 0211/72863

Verk. Orig. Sim City, Roadwar 2000, Guild of Thieves je 30 DM, suche Pirates, Buck Rogers und andere Orig. Lychatz, Marienstr. 87, 4950 Minden

Verk. C128, Farbmom 1901, Floppy 1571, Drucker Star NL, 10, VB 1000 DM. Tel. 05721/6634, ab 16 Uhr

Wer hat Zak McKracken mit Lösung oder nur die Lösung davon? Bitte wende Dich an Marco Müller, LANGE Hecke 19, Tel. 02406/64858, BUX 2208

Suche Colonial Conquest, zahle sehr gut. Suche außerdem Handels- und Wirtschaftssimulationen. Angebote an: Joerg Duespan, Am Spring- bernaß 30, 4410 Warendorf 1

Verk. 64er Helte 11/85 bis 12/87. Top-Zustand. 60 DM. Tel. 07396-6776, ab 20 Uhr

Verk. Rollenspiele für C64, AD, D komplett, Ultima 4 + 5, Bard's Tale, usw. Alles orig. Preis VB. Tel. 06625-8487, n. 16 Uhr

Verk. C128 + Com. Farbmom 1802 + Floppy 1571 + Diskbox + 20 Leerdisk + 30 Joysticks + Maus + Final Cartridge III + viele Bücher + Orig., 1300 DM. Tel. 0211-500510

Private Kleinanzeigen

Tauschpartner ges. Habe Turbion 1 + 2, Rick O. 2, Klax, Lords of Doom, North & South und anderes. Tel. 0307/428457

Suche Strategiefreunde für z.B. Kampfpinger, Battles, Napoleon, Wal in South P., möglichst billig. Tel. 07231/54024

Verk. Public Domain, Günstig, Informationen bei Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wessel, gg. 1,50 DM.

Günstig, Verk. C64 + 1541 II + Replay MK V + 30 Disks, 2 Joyst., 2 Datas., 40 Org. Disk Games + 16 orig. Cass-Games u.a. 500 DM (NP über 1200 DM). Tel. 06191/3498

Suche zuwert. Tauschpartner für C64, "jeder der mir schreibt, erhält kostenlos eine Liste". Schreibt an Hendrik Kiessling, O-6520 Eisenberg, An der Fichte 15

Verk. F16-Combat 30 DM, Champ of Kryn 40 DM, Data Log 35 DM, Final Carr. 35 DM, Action Rep. Carr. 50 DM, Geo V 2.040 DM, Geocac 15 DM. Tel. 02362/94257

Club-Mitglieder gesucht. Club-Zeitung, Disk PD keine Aufnahmegeräte, PD-Schlüssel, Disk. Liste ab: C.C.G.-Koordinator S. 5, 4787 Geske

Verk. Orig. Rock'n'Roll, The Müncher (Disk) für je 20 DM. Tel. 02381/36348 (18 - 20 Uhr)

Verk. 1 Jahr alt 1280, Mit Maus, Disketten-sammlung, Boxen, Originalspiele und Data- gippen (Superbase). Preis 700 DM. Tel. 51626-758

Suche Tauschpartner für C64 habe Turbion, R-Type, Mani-Mania, Myth, Vendetta's mehr. Schreibt an Larsen Freyer Umlitz Str. 8, O-6502 Gera

Verk. Action Replay MK V Professional + dt. Anleitung 90 DM. Tel. 06237/62952, n. 18 Uhr, Falk Schuhmacher

Verk. orig. Oil Impetum 25 DM, Legacy of the Ancients 10 DM, Suche Atomr, Player Man- gor, Rock'n'Roll: alles C64. Tel. 0421/890322, Andreas

Wer versch. nur seinen C64, Nehme auch de- fekte, zum Basteln. Torsten Thurn, Breslauer Str. 24, 7332 Eslingen, Tel. 07161/89952, Drin- gend

C64 - Suche Tauschpartner für Software. Verk. Lighpen Disk für 25 DM. Schicki Liste an M. Schwarz, 5656 Niederortschel, 100 % Antwort

Verk. Backup Partner (C64), habe Games wie Double D, II, Rainbow Island, Courts, Klax, Suche: Iron Lord II, Turbion, Ninja, Remix, u. alle. Lars Richter, Fasanenweg 13, 3510 Hann.-Münden 1

Verk. Backup Rogers, Strider II, Transworld für den C-64, Und noch viele mehr. Schreib an: PF 36, A-1108 Wien

Verk. Orig., Zak McKracken und Maniac Man- sion aus 80 DM, einzeln je 50 DM. Tel. 089-3143586

Verk. C-128 + Floppy 1571 + Farbmom 1802 + ca. 100 Disketten für 700 DM. Michael Weyel, Tel. 02775-8058

Verk. C64 mit Drucker LC 10 + Modul + 2 Joysticks + Maus + viel Software, z.B. Iron Lord Endlosparade + Tastaturschutz. Top Preis: 700 DM. Tel. 028-481337

Suche Summer End, Powerplay Hockey, Speed- ball, Tr. Pursuit, Jinn, Klax, Zak McKracken, Tetris, John, Sokoban, Atomino, Tils, nur Orig., Tel. 04791/1814

Verk. Sentinel Worlds I, für 35 DM, suche: Hitchhiker's Guide to the C., beides Orig., n. 18 Uhr. Tel. 06361/8059, Andreas

Verk. 9 orig. Games, z.B. B. Rogers, R. O. Medusa, Sin or Die u.a., für je VB 15, -40 DM insgesamt VB 100 DM. Für C-64 Disk, Dennis Runge, O 1971 Biren, Czarnikauer 19

Verk. Drucker MFS 803 + Traktor 100 % o.k., für 150 DM. Tel. 08322-6640, O. Trevisol, Schmit- tegasse 10, 8980 Oberstdorf

Verk. Action Cartridge MKV 60 DM, der Floppy 1541 80 DM, und viele Orig. ab C64, Schreib- an: Schmidt, Balingers. 11, 3102 Hermannsberg

50 PD-Disks für 100 DM, zu verk. NP 150 DM (z.B. Creatures, Filmbos Quick Demo) alles P.D. Schreibt an: Sven Kleefeld, Goldregen- weg 7, 31710 Gilhorn

Verk. C64 II - 1541 II - Drucker LC C 10 C - 16 Orig. Spiele - 160 Disks - leicht def. Action C - 6 Bücher - Joystick - Abdeckhaube, für 1150 DM. Tel. 0228-980421

Private Kleinanzeigen

Verk. Giana Sisters, Bubble Bobble, Spy Hun- ter, Hero, Frog-Run, Gribbly's Day out, Bride of Frankenstein, (Cass.) für je 10 DM. Tel. 089/702492

Suche C64-Klassiker (Orig. + Disk), wie z.B. Elite. Diese Anzeige gilt bis 1992. Noch was? Je billiger, desto besser. Tel. 08141/98870

Suche Atomix, E-Motion, Rainbow Isl. Borth und S. Orig. Disk. Angebote bitte an: Bernd Hahn, Hilgershöhe 2, 5600 Wuppertal 1

Conn 64 + Disk Drive, Printer, Transi, S-W, TV, 37 cm, 65 Disk, 400 DM, 50 Org. - Spiele 150 DM. Bert Meyers, NL. Tel. 0031-44542487 (Holland)

Verk. C64 Hardcopy-Modul 20 DM, jeder Bild- schirminhalt wird ausgedruckt - erkennbare Graubildstufen, Abspeicherung von Sprites usw. Tel. 05137/72492

Fußballmanager für 1-3 Spieler auf Servicedi- ketten H-C 7-B/85 (Original) und beide Hefte für 20 DM, zu verk. Tel. 08865/4750 (Andi)

Verk. C64 II - Floppy 1541 I, FC II + ca. 150 Disks + Bücher etc. für 350 € Stf. Stefan Studer, Arnhof, CH-8810 Horgen o. 01/7250473

Suche immer die neueste PD-Soft, vor allem Demos für C64, Angebote an: F. Werner, PF 3938, O-6080 Schmalldaken

Suche 1541 (100% o.k.), Suche Bard's Tale I, Orig. mit jugendlicher Charakteristik und allen Anleitungen. Nico Neumann, Buchenweg 4, 4252 Walt

Die außergewöhnlichen Adventures C64/C128, Forderung Sie Infos an: E. Jöhntsch, Jörg Tonn, Lisdorf, 32, 31710 Gilhorn

Suche das Orig. - Spiel Elite (mit Code für 20 DM Eingabe) Tel. 02545-42, Hartmut

Verk. 110 Orig. - Kassetten für 450 DM. Rain- bow Isl., Last N., J.D. 2, Cabal, Fighter Bomber, Kick Off, New Story, Italy 90, FMVCE, Tel. 030/8057602

Tausche neueste C-64-Software (nur Disks). Suche, außerdem C-64-Software 1531, u. Videog- lizer, mögl. bill. Schreib an: A. Korn, Kö- sterstr. 20, O-2385 Zingst

Verk. Back to the Future 2, fast neu, VHB 45 DM, Angebote an: G. Giesner, Sonnenblum- weg 6, 4920 Lemgo

Suche alle Spiele von Lucasfilm, mit Anleitung, Referenzkarte und Codes, zahle bis zu 35 DM, Angebote an: Marco Ring, O-1150 Berlin, Ja- ques-Duclos-Str. 74

Suche Tauschpartner für C64 Spiele. Schreibt an: Helmut Nisch, Kolbengasse 44-2A, 1232 Wien

Commodore 128 + Floppy 1871 + Zubehör: 3 Handbücher, viele Disketten, 1,5 Jahr in Be- trieb, neuwertig. Tel. 089-303849, Peter

Suche Games aller Art. Nur Orig. Vor allem Games von Cinemaware. Schickt eure An- gebote an: Armin Klug, Freibergstr. 6, 7919 Bül- berg

So, preisw. C16 + P / C 128, A2000 sowie Floppy, 1541/7071/81, Angebote an: J. Wi- dum, A-Einstreiter-8, O-5091 Ernst

Suche Tauschpartner für alle und neue Softwa- re. Nur Disk. Schreibt an: Markus Luszkawski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum 7

Suche Infocom-Adventure: The Hitchhikers, Guide to the Galaxy auf Disk, nur Orig., Preis nach VB. Tel. 04946-1411, nach Ute fragen.

Suche Wonderboy 2 und 3 (Monsterland, Die präfranzöser) zu kaufen oder tauschen. M. Apel, Lucas-Kranach-Str. 14, O-4350 Bernburg

Verk. Ultima V, Curse of the Azure Bonds & Legend of Blacksilver, für 30 DM (incl. Versand), Michael Genter, Tel. 0228-253888

Verk. das Orig. Spiel "Adidas Championship Football" für nur 30 DM 50 DM. Bitte anru- fen unter 089-686388, nach AD bitten

Commodore 128 mit 1571 - Datenset + Maus + Bücher + 9-Nadel-Drucker + Diskettenbox + 60 Disketten - Originalspiel zu verk. VP auf Anfrage. Tel. 0911-341927

Suche für C64 günstig: Buck Rogers, Count- down die Doomsday, Melker Euch unter: A-0852/6351, Günter, ab 19 Uhr

Einstufige sucht Contacts auf C64, Spiele, Demos und Userprog., aller Art ges., Tel. 07044/41942, Ask for Heiko

Private Kleinanzeigen

Verk. C64 kompl., Mon., Maus, Drucker, Flop- py, Data + Zubehör, auch einzeln. Christian, Tel. 06205/6640, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für C64 (F-16 Combat, M. Soccer, F61 usw., PD), Thomas Schaffert, Brund-Brockhoff-Str. 17, O-1530 Potsdam

Verk. Final Cartridge, alter, voll funktionsfä- hig, 20 DM, 240 OS, Spielplatztauschpartner ges., M. Donoser, Grazerstr. 21, A-8680 Mürz- schlag

Verk. Orig. Game Over 1-2, 25 DM, Slurcar- Racet 35 DM, Robond 35 DM, Hard'n Heavy, Dynamic Duo, Project, Firestart 50 DM, Tel. 0 2 B 4 2 1 3 8 2 8

Verk. Data-Becker-Bücher: z.B. DFÜ, POKes, Musikbuch, Basic, Tips, z.T. orig. Disc, Preis nach VB, Verk. auch einzeln, Tel. 07062/2922, verlangt Andreas

Verk. für C64: Kickoff 2, Bozuma u. G-Pak (nur C64 I), Preis nach VB, Tausche eins der Spiele auch gg. Sim City, Tel. 07141-57110 (Salva- ro)

Ich verk. Games: Bloodwych 30 DM, RA 25 DM, R. Dangerous 1125 DM, Turbion 30 DM, Champ of Kryn 40 DM, Rult an, Tel. 05353/3433, Vargel Sascha

C128, 1541, Final C. 3 + Action R. C. dir. Orig., z.B. 40 Disks, Box + Locher etc. zu verk. Tel. 06173-61973, P. Kremp, VB 500 DM

Verk. komplette C64-Anlage: C64 II, F. Moni- tor, Floppy, Drucker, und viel Zubehör, Disks, Maus, Orig. Spiele, Bücher... Tel. 07144/7511 (Markus)

VISA-Codetabelle von Zak McKracken ist fäls- ch. Wer kann helfen? L. Weiche, Bachstr. 1, 5277 Marienheide. Biete 10 DM

Verk. Crime Time, Sim City C., Turbion je 30 DM, F. Bomber, halb 1990, Startlight, 80 DM, z. 25 DM. Tel. 05254-60496, Ulrich, ab 19 Uhr, H. Disk, 100 %

Suche auf C64 das Adventure "Terrormölms", wer macht mir die Freude und schenkt es mir, Martina Leonitz, Breckpark 8, 2000 Hamburg 5

Zähle für einen Drucker für meinen C64 bis 200 DM. Suche außerdem Spiel ab 1988 auf Disk, Rene Goldbach, Neue Str. 30, C-4721 Abberode, Tel. 200

CH: C64. Suche Coder im Raum Lappenthal oder so, für gemeinsames Spielprojekt, Info bei: Matthias Hanger, Wollswilweg 220, CH-4853 Murgenthal

Verk. C128 mit Software und Leerdisk für 500 DM. Tel. 06147/7276

Suche Tauschpartner für C64. Habe: Pirates, Rick Dangerous, Lind II usw., Reinhold Pasik, Lukenfeld 11, 4407 Emsdetten

Verk. Orig. Disk: Trap 10 DM, Metroscore, NS-Inferno, Ghoul's n Ghosts 20 DM, Arkonoid 25 DM, International Scope 15 DM. Tel. 08871/20252, Martin

Verk. C128 100 % + 1571 + Zub. 550 DM VHB. Außerdem Ultima V 40 DM, Pool o.R. 35 DM, Fugger 25 DM, Question II 20 DM. Tel. 06251/62519

Verk. wg. Systemwechsel C128 mit Floppy 1571, Farbmom 1901, Drucker Seikosha SP-100 VC, 142 Disk, 2 Joysticks, u.v.m. für 950 € Stf. CH. Tel. 031/7611966

Suche Tauschpartner für neueste Games, ich habe: E-Wal, Medusa, 5 Ave, Kick Off 2 usw., Suche Atomino usw., Blom Warcke, Bernlarstr. 8, O-2850 Parchim

Champions of Kryn, 100 %, Jörg Ebel, Rat- hausstr. 11, 3208 Giesen, 25 DM, Orig. verp.

Verk. orig. Kick Off, Little Hot Shot, Tracksuit, Mariage Disk, aus 40 DM, Gold Silver Bronze (Cass.) VB 25 DM, def. Ant. E. Gruschwitz, Elrath Str. 15, 436-18, Tel. 02054-7152

Verk. C 128 + Box + Joys + Maus + 6 Orig. + Abdeckhaube (ohne Monitor) und... Preis? Tel. 0211/4360247, D'Dorf 30

Ich suche Face-Off für den 64er von Gamestar, Zahle gut. Christoph Gruen, Mithrasweg 108, Tel. 0211/253104, ab 19 Uhr. 4006 Erkrath

Verk. C128 + Box + Joys + Maus + 6 Orig. + Abdeckhaube (ohne Monitor) und... Preis? Tel. 0211/4360247 D'Dorf 30, Cliff

Verk. meinen C64 + 1541 + Joysticks + angeb. Schnelldisk + viele Orig. - Spiele + Commodore-Drucker, Alles 100 % o.k., ab 14.30 Uhr. Tel. 030/826452 (Domi)

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verk. C64-Disk Speedball 20 DM, Tie Break 25 DM, Out Courts 30 DM, Manchester Utd. 25 DM, Pool of Rad. 30 DM, Curse of AB 35 DM, Champions of Kryn 35 DM, S. of the SB 35 DM, Tel. 06151/75780

Verk. C64, floppy 1541, Action Card, Datasheet, Joystick, 40 Disks, 80 Orig. Spiel, Literatur und Disk-Box, für 400 DM, Tel. 07131/57232 (Chris)

Suche: Panzer Grenadier, Vietnam, Waigama Greats, Nam, Comp. Builder, Eagles, Breakthrough in the Ardennes, U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Verk. C128, Monitor 1094, Floppy 1571, Datasheet, Joystick, Druckerinterface, viele Spiele, Anwendungen, 21 '64'er. Bücher, Tel. 0721/402591, Timo

Suche Tauschpartner f. Orig.-Games, Habe: Dragonwars, T.o. Lore, R-Type, Op. Thunder, u.a. Su: Sp. Rogue, Might & Magic II, Caball., J. Nickl, Pichling 22, 6481 Traritz

Verk. Orig. Hillstar, Starcraft, Champ of Kryn, Legacy of Ancients, Staine, Langenscheidt, The Final Carridge III (Mod.) Tel. 0961/7416 VB 130 DM, NP 300 DM

Verk. 100 DM und 60 Leerdisk, Soft) an den Meistbietenden, Jörg Wissing, am Sportzentrum 6, 4264 Heiden, Tel. 02657/8719 (Jörg)

C 128 D. Computerfach, 20 Disk, Diskbox, Joystick, Diskochoker, Handbücher, usw., VS, Tel. 02102/445438, Sebastian

AMIGA

Amiga-Anfänger sucht Kontakte und Tauschpartner für Spiele und Anwender-Programme P. Dlugaczky, Lersplatz 7, D-06117 107

Verk. für Amiga: Legend of Fairghall, Thunderstrike, je 65 DM, Old-Imperial, Day of the Viper, je 50 DM, Prozone 30 DM, (alles Original), Tel. 07144/4870 ab 18 h

Verk. oder tausche Orig.-Games: Legend of Fairghall 50 DM oder tausche gegen Eye of Beholder, Ultima VII, Tel. 06150/12171

Verkaufe Erweiterung für Amiga 500 auf 1 MByte für 100 DM, Tel. 07144/18558

Verkaufe Happy-Computer-Ausgaben 3-9: 7-90 erwandern im Zustand 81-49, Schreibtisch, Daniel Moden, Steigenwälder, 18, 8729 Donnersdorf (100% Antwort)

Dragonflight, Champs of Kryn (Original) für je 40 DM zu verkaufen, Auch sehr viel Literatur günstig abzugeben! Tel. 05221/64102

Verk. Mannschaft von Player-Manager! Alter: 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

Suche Sportspele, Adventures (+ Anleitung) usw., Suche auch Spiele f. den Gameboy V. Luthner, Schöters, 43, 8080 Fürstentfeldbruck

Verk. Amiga Games (Indy, Bloodwings, Xenon 2, KO III II, Space Quest, Plasma Miss, Disk Wars, Thra Fire, Hour user) für je 30 bis 40 DM (Originalen). Außerdem Gameboy mit 4 Games für 195 DM. Suche The Secret of Monkey Island, Tel. 030/8034729, Nico

Verk. meine Amiga-Produktion Große Auswahl u. nicht mehr, Suche auch PC-Programme, Info: Josef Müller, Sandeltier, 13/64, A-1160 Wien

Verk. F-18 Falcon, Mission-Disk 1, F-16 Combat-Pilot, Battle Jewels 36 DM (Nur Orig.), Tel. 0226/7562 ab 19 h (Ralf)

Verk. Originale: Emlin Hughes Soccer, Indy III-Adventure (mit Plänen, Aufg. Disk), 100% o.k., zwischen 30 u. 50 DM, Michael Gerstenacker, Eglhofstr. 46, 7989 Argentinbühl 1

Verk. Orig. KO III + Champ. of Kryn (20 + 35 DM) + Bloodwings (25 DM), Angebote an: Alex, Tel. 08669/7153

Verkaufe, Kaufe, tausche laufend neue u. alte Amiga Games (nur Orig.). Markus Häusler, Untere Dorfstr. 5, 8061 Amperchomweg, Tel. 0815/97132

Private Kleinanzeigen

Verk. orig. Legend of Fairghall and Pool of Radiance für je 35 DM. (Auch Tausch möglich) Tel. 0203/496718

Suche das Boxprogramm Barry McGuire für Amiga, Zahle bis 30 DM, Tel. 0231/216193 (Norbert)

Amigacig - Original für 60 DM, Video-Effects 3D (Lith. Video) für je 35 DM, Amiga-500-Natzeil 90 DM, Tel. 02369/5827

Suche F.O.F.T. Zahle bis zu 50 DM, Tel. 07131/16102 (Alex T.)

Kaufe A-2000 mit 30 u. 60 MByte-Platte, 24-Nadel-Drucker und Zubehör. Evtl. auch Festplatte für A-500, Tel. 02595/5627

Verk. oder tausche Powermanger, Transworld, Dragonflight, Thr. In. Hour, Hillstar, Suche Wild West World, Chans strikes Back (alles original), Tel. 06441/51883

Verk. X-Copy 2-Model für 39 DM, Ghostbusters II, Powerlink für je 35 DM, Kick-Off II für 30 DM und World Cup Soccer Italia 90 für 35 DM, Tel. 02351/52852

Verkaufe Hot Rod für Amiga, Comp.-Zeitschriften: Comp. Love, 64er, ASM, c1, MC, Smash u. Chip, Tel. 02217/31326

**** 100 DM Belohnung **** Student sucht Drucker für Amiga. Kann leider nur 100 DM + Porto bezahlen, Sascha Bauer, Sebastian-Bach-Str. 13, 4408 Dülmen

Verkaufe wegen Doppelscheitern Night Shift für 45 DM. Meldet Euch bei: Stefan, Tel. 09429/488

Verk. Originale: Larry II, 688 Sub Marine, Ops up, Becker Text Press VB, Tel. CH-01/7407020

Verkaufe Original Superbase Professional für 150 DM u. Becker Text 2.0 für 80 DM, Tel. 04331/23984 (Ralf)

Verk. Curse of the Azure Bonds, Might & Magic II, Elite, Drakhon, Day of the Viper (von 20 - 50 DM) oder Tausch gegen andere Rollenspiele, Tel. 0711/75955

Suche Farbmonitor für Amiga, Zahle bis zu 300 DM, Tel. 04321/44777

Verk. TV-Modulator A-520, fast unbenutzt, für 35 DM und Dungeon Master (2 Monate alt) für 50 DM, Legend of Fairghall für 50 DM, Tel. 02129/52831

Verkaufe Battle Squadron in ungeöffneter, noch verschweißter Originalverpackung für 40 DM inkl. Versand, Tel. 0228/612850 von 15-19 Uhr

Suche Rollenhelfer für: MPS 1500 C, Angebote an: Jochen Leukart, Tel. 07478/8480

Kaufe Originale: Space Speedball II, Awesome, z.Ost, Dinowars, Muds: verkaufe: Loom, Lotus, Indy 3, Indianapolis 500 etc., Tel. 0231/874016

Suche Tauschpartner für Games auf dem Amiga, Schick Liste an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Russingen

Spy vs Spy 30 DM, Archipelagos 30 DM, UMS 40 DM, Falcon - Champ. of Kryn je 45 DM, Bloodwings Zahle 30 DM, Legend of Sword 35 DM, Terrapods 35 DM, Galsregions Drama 30 DM, Tel. 02365/46292

Cheapest Amiga-Warez! Up to 0 Days old! Very cheap & fast! So, if you (Beginners too) need newest Soft on your Amiga, be cool! Tel. 02103/68822

Verkaufe eine 2-MB Speichererweiterung für 450 DM, verkaufe eine 40-80-MB-Quantum-Festplatte, Tel. 030/6184457 ab 19 Uhr

CH - Amiga - CH - Amiga - CH, Verkaufe die neueste Amiga-Soft (sehr billig), Forderte meine Größliste an: Tel. CH-042/411956 (Timo, 12-13 Uhr)

Verkaufe Menurten World zum halben Preis für 40 DM (10 u. Porto u. Verp.-Kosten), Tel. 07348/21601 ab 14 Uhr

Private Kleinanzeigen

Ich suche dringend das Spiel Nuclear War 1. Meldet Euch bei Tim I Ich zahle gut! Tel. 0721/493724

Suche Gameboy, beste dafür Amiga-Originale, Larry 2, Space Quest 3, Elite, Ghostbusters 2, Hellfire (NP. ca. 320 DM), alle mit Anleitung, auch Verkauf, Tel. 05321/22953

Habe Orig. Action Service, suche orig. Indianapolis 500, Michael Söling, Passauerstr. 1, A-4800 Attnang-P

Amiga-Originale: Larry 3 zu verkaufen (DM 55) oder Tausch gegen andere Sierra-Adventures, Tel. 0407/122651

Suche Infoconn! Möglichst mit den Beilagen - Verpackung. Angebote an: Tel. 02593/60324

Verk. Originale: Battle of Britain (50 DM), Waterloo (55 DM), U.S.S. John Young (30 DM) und Wings (50 DM), Tel. 05402/4182

Austria - Suche PD-Software für Amiga, Habe ca. 100 Prg. zum Tauschen, Tel. 0543/75892/3410 - Helmut

Verkaufe Imperium und Immortal für je 50 DM (originalverpackt), Tel. 06438/6629 nach 18 Uhr (Frank)

Verk. Originale: Turrican (35 DM), James Pond (35 DM), Larry 3 (50 DM), RVF Honda (30 DM), Beast 1 (30 DM), Silkworm (25 DM) usw. Alles in Orig.-Verpackung! Tel. 05251/22523

Verk. Originale: The Cycles, Return to Atlantis je 40 DM, Quartz, Kataxis je 35 DM, alles originalverpackt, Tausche Xencophobe gegen Pangl! Tel. 06550/741

Verk. 10 Original-Rollenspiele für Amiga, Auch Tausch gegen MS-DOS-Rollenspiele (z. B. Empire, Pool etc.), Tel. 0234/260685

Suche Tauschpartner für Amiga/C 64, Habe immer das Neueste! A. Gonzales, Wyden 10, CH-6242 Birm-Aargau - Tel. 056-947465

Suche Wirtschafts-, Rollen-, Strategie- und Adventure-Spiele für den Amiga 500, Mit deutschen Anleitungen und Lösungen, Listen an: N. Ziegler, Klagebach 53, 5885 Schalksmühle

Habe neueste Soft für Amiga 500! Interceptor, Robokan, Thriller I, Hour, Talkem Out, Jump, Jack Son, Midnight R, etc. Tel. 04471/84662

Suche Tauschpartner für Demos u. Mega-Demos, Nur absolut legale Sachen, keine Raubkopien, Tel. 09355/659

Biete Curse of Azure B., Basketball, Fish, Wintergames, Garfield, Mewlo, Charlots of Wrath, Zak McKracken, Sarcophager zu je 30 DM, Alles Originale mit Anleitung! Tel. 0721/562716

Österreich! Verkaufe Originale wie z. B. Strip Piker II, Blizzard, Ogn: jew. mit Anleitung, Tel. 03682/22419 v. 18-20 h

Suche Tauschpartner für Amiga 500, Ich bin 100% zuverlässig! Schick Liste an: Mike Dreicke, Hinter den Gärten 30, 1000 Bl. 20

Verk. Originale gegen Vorkasse: F-16 (35), Larry II (35), Pipe Maria (35), Powermanger (40), Zak McKracken (35), Castavel (40), Klax (35), Indy-Adv. III (35), Tel. 05225/13149

Suche Tauschpartner für MIDI- und Sampling-Soft, Adventures u. andere Games, H. Marinenberg, Kirchstr. 2, O-4020 Halle-S.

Suche neue u. ältere Soft für Amiga, Schicke Listen und Disk: an: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 6372 Zwiessal

Verkaufe für Amiga: Venus (40), Ivanhoe (40), New Zealand (40), Milestones (40), Treasure Island (10), Fish (30), Archipelagos (VB), Tel. 07343/6400 - Markus

A-501-Erweiterung für A 500 (1 MByte) für 80 DM abzugeben, C. Rodemeyer, Tel. 02365/83816

Suche Amiga 500 bis zu 900 DM, wenn möglich mit 1 MByte, Schreibt an: Steffen Eichler, Sprengelstr. 19, O-1800 Brandenburg

Private Kleinanzeigen

Verkaufe oder tausche: Ch. of Kryn (50), Blood Wings, Space Harrier, 20 Level, je 35,-, Turbo Out Run 35 DM, Tel. 06871/2257

Tausche und kaufe neue Software für den Amiga 500, Andreas, Tel. 05341/25980

Suche Amiga-Originale, Außerdem Konsolengames: Neo-Geo, PC-Engine, u. Mega Drive, auch Gamefile (auch leicht defekt), Tel. 0043/5574-45527

Suche Orig. Xenon II, gebrauchte u. nicht zu teuer, Christian, Tel. 07128/2420

Verkaufe meine Amiga-Programme (Anwender u. Spiele), Info: J. Müller, Sandeltier 9/13/64, A-1160 Wien

Verkaufe das Originalspiel Emlin Hughes: Intern Soccer für 50 DM, Marco, Tel. 02183/6207

Suche Tauschpartner für Amiga, Schick Liste an: K. Jürgensen, Döberkamp 40, 2313 Ralsdorf, (Kai PLK)

Verk. orig. Gunship, Waterloo zu je 35 DM, Tie Break, Thad Vol 3 je 40 DM, MicroPro: Soccer, Bards Tale 20 DM, Elvira T., Grand P. Circ. je 15 DM, Marc, Tel. 0531/87137

Originale: Cadaver (45), Space Harrier 2, Cosmi, Pirates und Bobo je 70 DM, Opent II u. DPrint, kompl. deutsch, für 70 DM, Tel. 0431/735052

Suche Samples und Musik-Programme! Eventuell auch Tauschpartner, Austria - Akum Kohlmayer, Hub 113, A-8046 Graz

Verkaufe: Pool of Radiance (40), UMS (20), Blasteroids (20) und für C 64: Curse o. d. Dis, Bonds u. Ultima V zu je 25 DM, Alles Original! Tel. 02662/6455

CH-Amiga: Verkaufe Battle Command (Nachl. zu Carr. Command) zum halben Preis von 35 sfr! M. Christen, im Wiesl 8, CH-8708 Mannedorf

Verkaufe Amigaspiele für je 45 DM: Cabal, Cars and American Dreams, für je 45 DM: 07156/29306, Alex

POWER PLAY CONCEPT

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verkaufe Original Powermonger (35), Z-Out (40), Lotus Sprint (35), Led Storm (10), Ghostbusters (Mega-Drive, 55), Tel. 0413/151651

Vork. Archon-Collection, Full Metal Planet, Rings of Medusa, Question II, Starlight II, Garrison, Times of Lore, UMSI. Suche SSI-Spiele. Tel. 0844/47098

Für legal Demos swapping contact: Michael Hoppe, Knefeld 8, 2100 Hamburg 95, nicht Amiga, only legal! 100% back!

Verkaufe Original: Indy 500 (50), Elite (40), Day of Thunder (40), Indiana-Adv. 2 (30), Manchester United (35), American Dreams (35), Honda RVF (40), Tel. 0822/33775

Verkaufe: African Raiders (65), Ghostbusters II (80), F-16 Combat (70), Short Stars (70), Rainbow Island (70), Kid Clowns (30), Address: Th. Hübner, A. d. r. Mehling-Str. 13, Q-7400 Altenburg

Suche Turrican, Silent Service, Wings of Fury und Legend o. Fäehnel für Amiga 500. Alles Original! Tausche auch gegen Sega-Master-Spiele. Stefan Schinkel, Schelpel, 16. 4902 Bad Salzungen

Verkaufe Indianapolis 500 (Amiga), PP-Test 3, 90; Gut, out-verpackt, für 45 DM. Daniel Möslin, Steigewaldstr. 18, 87259 Donnersdorf

Verk. Original-Spiel "Team Yankee" für VB 47 DM. Th. Hübner, Hour VB 55 DM. Tel. 02595/9272

Suche gegen neue Spiele die Amiga-Ausgaben 5 bzw. 9/89 und Video-Magazin 11/90. Habe Tower Force II, Immortal, Hanno Stopper, Brennerstr. 28c, 13910 Bötzen

Amiga-Originals abzugeben: Khalaan, Midwinter, Kickoff 2, Lancaster, F-16 Combat etc. Liste gegen 5 DM bei: P. Peters, Heustr. 3, 5107 Simmerath

Suche Tauschpartner für Demo-Maker, Intro-Maker, Tausche auch, Habe Powermonger, Wings, Drak-Khan. Tel. 0203/910513

Wer will Mitglied in Amiga-Club werden? 2 Zeitschriften und Infos gegen 5 DM bei: Wolfram Späka, Alte Gärten 1, 7980 Ravensburg 19

Verkaufe Amiga 2000 B + Zubehör - billig! Ich Auch Tausch gegen PCI Tel. A-02852/8403, Thomas verlangen

Verkaufe: Microgrip, Soccer, Ports of Call, The Break, Terramex, Emyln Hughes-Soccer, Defender o. the Crown, Euro 88, alles original mit Verpackung - Anleitung. Tel. 06151/715591

Tausche: Genius, Darius und Textomel gegen Shotem up Const. Kit oder Amos. Tausche auch gegen Game Boy! Tel. 08431/46313, Alex

Verkaufe Original: Ch. of Kyrin mit d. Anleitung für 50 DM. Tel. 040-3909761

Suche Chaos Strikes Back! Biete bis zu 45 DM. Muß 100% o.k. sein! Melde Euch bei: Tel. 0672/8440, Tobi

Amiga-User-Club! Wer hat Lust, in einen richtigen Amiga-Club beizutreten? Dann schreib an: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altrudersheim, Tel. 0875/743

Österreich! Amiga Software! Preise und Liste auf Anfrage. Tel. A-07748/2202 ab 15 Uhr. (P. Hagen)

Verkaufe originale: One on one 20 DM, Bobo 20 DM, Indiana Jones Adv. - Lösung 45 DM, S. Deuser, Wingerstr. 37, 6200 Wiesbaden 12

Achtung! Verkaufte Cadaver (dt., neu), erst einmal gespielt. Melde bei: Tel. 0201/461891, Michael

Vectors verkaufen! Rufft doch einfach an! Tel. 04181/37300

Verk. Originals: Dark Side (30), Archipelagos (30), Super Cars (30), Starliner (35), Hard Drivin (40), Tiger Road (30), Battle Squad (Tausch). Tel. 06221/384032

***** AMIGA *****
Verkaufe Indiana Jones - Adv. + Lösung für 45 DM, S. Deuser, Wingerstr. 37, 6200 Wiesbaden

Hilfe, ich habe meine Maniac-Mansion-Codes verloren. Habe Beihilfen! Habe Lösungen zu allen Sierra-Games! M. Louis, Pfaffenberg 34, 6750 Kaiserslautern

Private Kleinanzeigen

Tausche/Verkaufe Sierra-Originals: Indy 3, Unreal, Suche dringend alle möglichen Sierra-Games des Jahres 1990. Tel. 0233/73961, Ralf (Habe Po 2, LL 3, SO 3...)

Suche ständig aktuelle Software für Amiga 500! Rufft an: 0511/553928 nach 18 Uhr

Verkaufe F-16-Miss - Disk 2, orig., mit d. Anleitung. Tel. 08726/643

Suche für Amiga günstig Original-Spiel "The Games-Summer Edition". Verkaufe außerdem orig. Guid of Thieves. Tel. 0941/97372

Amiga 500 mit 1 MByte zu verkaufen für 720 DM. Tel. 0611/329195 ab 18 Uhr

Verkaufe Scorpion (60 DM), Superbase (60 DM), Reise 2, Mittel der Erde für 25 DM. Alles Original! Tel. 0265/8416, Sascha

Suche NHL-Eishockey oder Baseball-Spiel (mit Liga-Modus u. Spiel-Olds) bis zu 40 DM und Manager-Spiele bis zu 20 DM. Bitte Originals mit Anleitung! Tel. 04102/55392

Suche Originals, auch ältere. Verkaufe orig. Gunship, 888 je 35 DM, G. P. Circuit, Future Dreams, Interphase je 30 DM einige auch zu 15 DM. Tausche eventuell! Tel. 07471/13521 ab 19 Uhr

Tausche Amiga-Games. Habe z. B. Buck Rogers, UTV Basketball, Rainbow Island... Suche Ultima VI, Monkey Island, Ch. of Kyrin etc. Tel. 0619/9448123

Hallo Leute! Ich suche genau Dicht! Möchtest Du nicht mein Tauschpartner sein? Habe viele Games! Schreib an: Thomas Pötz, A-8265 Blandorf 71, Austria

Verkaufe PAL-Genlock für Amiga mit Mode, Feder, Illuminator, Kontakt und Colourstellung. Noch originalverpackt! Für nur 480 DM (NP 680). Tel. 07336/6776 ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga. Kontaktaufnahme: Disk oder Liste an Detlef Bahr, Urbanstr. 126, 7000 Stuttgart 1

Schweiz! Verkaufte brandneue Amiga-Soft! Roger Horvath, Tel. 0617/112381

Suche zuverlässigen Tauschpartner im Raum Basel für Amiga. Rufft an: CH-61429, Thomas

Suche Original Beach Volley für den Amiga. Zahle bis zu 35 DM. Daniel, Tel. (CH) 054/81384

Zu verkaufen: Seikosha SP 1000 für 150 DM, C 128 ohne Floppy für 250 DM, Tower Frankl, Amiga für 65 DM, siehe Lombard Rock Rally für Amiga. Tel. 06131/679260

Verkaufe Dypac-Assembler, Fischertechnik-Computing, Pakkaster, versch. Games. Tel. 08092/7275

Originals: Powermonger, Cadaver, Transworld, TV-Sports Basketball, ROM, ind. 500, Thalson Comp. (Chambers of ShaoLin, Warp, Teramex). Tel. 0911/593585

Oldies but Goldies: Typhoon Thompson, Popolous, Tennis, Bombast, Imp Mission 2, Suche Ch. of Kyrin, Pirates, Klax, Th. Hübner, Tel. 0911/593585

Do ya wanna join a nice Demo-Group? O.K., then you are right here! Contact Anxious at: Gunter Dreiling, Hermann-Löns-Str. 3, 7266 Neuwiler

Verkaufe Lotus Turbo Challenge für 95 DM, Jahr 90 Winner Edition für 30 DM. Tel. 07041/42288, Tobias

Biete Turrican, Rock'n Roll, Flood, Cadaver usw. Sucht Starlight, Indy 3, K. Games-Show, B-Liga-Master, M. Meier, P. Games-Str. 6, C-8900 Zettau

Suche Tauschpartner für Amiga! Schreib an: TFK, Postfach 1104, 8704 Uffersheim

Amiga-Press - gegen Leerdisk - Rückumschlag bei Nils Kausch, Ludstr. 72, 2400 Lübeck 14 (Keine Raubkopien + PKLs)

Verkaufe Rufft 3, original mit Zubehör, für 60 DM. 100% o.k. Tel. 02383/7138 ab 14 Uhr

Schweiz! Amiga-Spiele verkaufen! Tauschpartner. Habe viele Games! Schickst Eure Listen an: Erren Yarkin, Wyden 18, 5242 Bir

Armer Schüler sucht für 45 DM Ind. 500. Call: 040/7425897 ab 15 Uhr. Daniel, (nur Original)

Verkaufe 6 Amiga-Originals, 100% o.k. wie neu: H-Poker, Pro Obligator, G. of Th., Strip-Poker 1, C-Defender, Emerald Mine, NP 310, usw. für nur 130 DM zuzugl. Versand! Tel. 0977/17375 ab 19 Uhr

Private Kleinanzeigen

Verkaufe A-10 Tank Killer für 40 DM. Suche Tower-Babel, Oliver Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum

Siecar 512 KB für 40 DM, 2-MB-Box (512), autoconfig., abschaltbar, RAM-Test, für 200 DM. Tel. 09221/64267, Michael

Starlight (dt.), neu, für 39 DM. Tel. 07191/61445, Axel Groß

Suche und verkaufe Original-Spiele. Habe Kult, Xenon 2, Pirates, Bards Tale 1+2 u. andere. Auch Infocom-Ausgaben. Tel. 0271/335529

Suche deutsche Komplettboxen für Zak, Indy und Maniac Mansion. Schreib an: Manuel Aumüller, Interburgerstr. 6, 6233 Kellheim 7

Originals für 30-50 DM: Dungeon Master, F-16 Falcon, Herd Henry, Spherial, Typh. Thompson, Gr. Model, Star, Micro Soccer, Rick Dangerous. Tel. 08841/1577 (Sa-So)

Suche die Spiele Bubble Bobble und Shinobi. Zahle gut. Alexander, Tel. 040-583937

Verkaufe Starlight, Hillstar, Tanglewood, Question 2, Battlech, Espionage, Feary Tale, Adv. Moebius, Windsaker, Triad Vol 1, Bloodwch + Data. Tel. 0844/47098

Verkaufe Originals: Lombard Rally (kompl. deutsch) und California Games für je 25 DM. Tel. 02403/65921

Verkaufe Drucker MPS 1500 mit Handbuch, Einzel-Blatt-Endlos-Einzug, für VB 450 DM. Tel. 02482/7385

Dringend! Suche das Spiel "Millenium" - Bitte kostenlos! Marco Stein, Zum Hachthal 2, 6440 Beters 1

Suche Ultima V, Dragon Wars u. andere gute Rollenspiele für den Amiga. Suche Final Fantasy Legend für den Game Boy! J. Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhorst

Verk. original Amiga-Games: Red Storm Rising, Slunt Car Racer, Rainbow Island, Toobin. It came from the Desert, Nightbreed, Speedball. Tel. 06473/1430

Verkaufe Amiga 500, Super-Zustand, mit Monitor, Maus, Tastatur, Bücher, Joysticks, Games, Anwerder, Box, Disketten, Hefte. Tel. Zürich CH-7482/035 - Patric

Suchen Tauschpartner für neueste Games. Schreib an: Dirk Pakul, Friedr.-Ebert-Str. 16, oder Stefan Paschke, Flamingstr. 25, 5657 Hain 1

Löse PD-Sammlung auf! Infos, Sounds... Info gegen frank. Rückumschlag von: R. Binsack, Walther-Rathenau-Str. 19, 6080 Groß-Gerau

Suche Software mit Anleitungen. Sendet Eure Angebote an: M. Kurze, Friedensstr. 12, FA 35 273, C-8822 Schwarza

Verkaufe Originals: X-Out, Loom und Turrican für je 25 DM. Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Mario Klunker, Paradiesstr. 34, C-8020 Dresden

Verkaufe Original-Software ab 20 DM. Läte bei: Jens Berger, Postbox 036361, 5910 Kreuztal

Verkaufe 2400-Baud-Modem für 280 DM (neu, orig. verp.). Verkaufe auch versch. Originals! KUSIS, UMSI & Deude... Auch Tausch möglich! Tel. 0228/666716 (Tili)

Verkaufe Sim City (dt. + 512-K-Verz.) für 50 DM, sowie Gaidrell 2 und Corruption für je 25 DM. Tobias Schmidt, Billingsstr. 11, 3102 Hermannsburg

CH - Amiga-User! Verkaufe neueste Software zu billigen Preisen. Tel. CH-0617/114378

Verkaufe Amiga 500 + A 501-Speichererweiterung für 600 DM. Tel. 02203/62955 ab 18 Uhr

***** AMIGA - DEMOS *****
Suche und tauche (nur PD/J) - Jürgen Knopp, Burggaststr. 5, 8927 Bad Rappenau 4

Suche Tauschpartner für Amiga 500! Tel. 09163/8111

Verkaufe Original: Deluxe Paint III (170 DM), Italy 90 (30 DM), Datamem + Textomel (130 DM), Pinball Wizard, Quivi je 25 DM. Tel. 07542/7393

Amiga-Original-Programme gesucht! Nicht älter als 1 Jahr alt. Listen an Rudolf Geier, Tel. 0841/59586

--- Schweiz --- Tausche Software für Amiga - Macintosh. Falls ihr einen Mac-User kennt, sagt es ihm bitte. Bargas, Holtenothweg 75, 4102 Binningen

Private Kleinanzeigen

Festplatte A 590, 20 MByte, für Amiga 500, keine "Bad Blocks", für VB 600 DM zu verkaufen. Tel. 02173/3186 ab 18 Uhr

Amiga-Komplett-Ausstattung zu verkaufen für 2600 DM. Tel. 02369/6324 nach 17 Uhr

Suche Amiga-Originals: z. B. The fin. Hour, Wolfpack, Dungeon Master, Shadow of the Beast, Battle of Britain, LHX Alt. Chopp. Tel. 051/49341

Nur zum Tauschen (Orig.): The Immortal, Airborne Ranger, Ports of Call, Power Struggle. Tel. 040/553345 ab 18 Uhr

Suche Amiga-Original-Programme! Schickt Listen an Werner Kraus, Kräbberg 45, 8074 Garmersheim (100% Antwort)

Amiga 2000 C, 3 MByte, Kick 1, 2/1, 3, 2 Laufwerk, 30 MByte-Auto-Boot-Floppy, Farbmonitor, TV-Tuner, viel Soft + Hefte + Literatur + sehr viel Zubehör; gesamt für 4700 DM. Tel. 07457/3060

Verk. dr. Spiele (orig.): Over Net, Paradox II, C-29, 3-D-Soccer, Nightbreed, Xpines, Wings, ind. 500 zu je 45 DM, und weitere 60 Games zu je 45 DM. Tel. 0421/617837

Originals: Quack, Katakis, Phobia für je 30 DM. Suche 3,5"-Zweifloppy - AMOS (nur mit Anleitung). Tel. 0228/668716, Tili

Suche Anwender-Programme! Möglichst Bereich Elektrotechnik, Heizungstechnik, aber auch alle anderen! M. Ermmich, Ginstersburg 5, 3394 Langelsheim

Verkaufe Th. Hübner (nur 1x gespielt). Preis VB oder tausche gegen andere Simulationen. Tel. 07433/2122, Sven

Suche möglichst billigen A500, 100% o.k., mit Monitor, Angebot an M. Peter Finger, Grafenauerstr. 16, 83719 Frauenau

Amiga-Einsteiger sucht Kontakt und Tauschpartner für Spiele und Anwender-Software. P. Dugacique, Leningplatz 17, C-1017 Berlin

Suche gute Amiga-Software, besonders Adventures und Rollenspiele. Auch gute Action-Spiele (Ninja 2 etc.) gesucht. Tel. 04221/23123

Suche Tauschpartner! Habe neue Spiele! Rufft schnell an unter 040-456763, verlagul Jullian

Verkaufe original-Software: X-Out, F-19 Stealth Fighter, Schreib an: B. Sison, Friedrich-Ebert-Str. 71, 4150 Krefeld 1

Verkaufe Pat Vagus (8371) an Bastler, 100% o.k. Preis: VB! Tel. 0273/351151, Tobias

Verkaufe meine kompl. Spielesammlung für Amiga (ca. 100 Originals), zum Beispiel F-19, Virus, Bass 2, usw. Tausche auch! Tel. 98105/5337 - Silvan

Verkaufe Originals: Mani-Unter, Garrison 2, Bards Tale 2, Balance of Power, Juggo + soler Oktober je 30 DM, oder alle zu 120 DM. Tel. 06157/84858 ab 18 Uhr (Conny)

Suche dringend für Amiga 500 das Spiel Billy the Kid, habe Larry 1. Suche auch Robocop 2. Tel. 0741/34280

** TOP-GAMES ** Verkaufte meine aktuelle Software-Sammlung günstig! Mindestabnahme von 100 DM erwünscht. Zur Zeit sende ich ca. 1500 Disks da. Lütz, Postfach 314, A-1141 Wien

AMIGA II Bin ständig auf der Suche! Alle Top-Games! Biete Liste gegen R-Porto. Rufft an: A-0222/9111546

Verkaufe Originals: Invest (45), The Cycles (40), Football Manager 1 (60), Action Fighter (30), Tel. 08441/6783 ab 18 Uhr, Wochanende ganztag

Sierra-Spiele: Tausche SQ 1 + 2, KO 2 + 3 sowie PO 2 gegen PO 1, Larry 2 o. 3, oder andere Sierra-Adventures. Tel. 068/752748, Offres versuchen

Wer hat Lust, Mitglied in unserem Club zu werden? Wir haben viele neue Ideen! Schreib an: Tobias Hess, Breslauer Ring 13, 5908 Neukirchen

Verkaufe original Stunt Car Racer (40), DPaint 2 + DPrint (50), Beekentier (90), Suche Team Suzuki + Wonderland, A-2000 B + 2, Laufwerk (1450), Bücher etc. Tel. 04952/1747

Verkaufe orig. Maniac Mansion oder tausche gegen Larry 3 (Orig.). Tel. 04165/80766, Rene verlangen

Suche Amiga 500 oder 2000 mit PC-Karte, Festplatte, Zubehör und Software. Bernd Kaml, Heglau 11, 8828 Merkendorf

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Tausche orig. Flood und Interphase gegen Rainbow Island, S. oder Monkey Island, Powermonger, Cadaver, Paradox 90 o. Loom (nur Originale). Tel. 0491/3523. Rainer

Verkaufe 11 Spiele (darunter 1-16, Ultima 3-5, Populous) für 280 DM. Tel. 05037/3509. Holger

Verk. Battle Command (50 DM), Rick Dangerous II, Master Blazer, Carthage, Mystical Chess-Simulator, Puznic, Kick 2 zu je 40 DM. Tel. 08271/6796. Klaus

Verkaufe Day of the Viper und Switchblade je 35 DM sowie The Kristal & Operation Sprung je 39 DM. Tom + Jerry zu 25 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe die Spiele Cybercop 2, Eskimo Games, Football Manager 2, North Sea 25 DM (je 30 DM) sowie Trivial P. und Warp zu je 25 DM. Tel. 05241/51091 abends

Achtung-Amiga-Freaks! Suche dringend Amiga-Originale aller Art. Bitte Preislisten an: Rudolf Geier, Beilingsriedstr. 95, 8070 Inggelstadt. Tel. 0841/58585 ab 17 Uhr

Achtung - Amiga-Freaks! Wollt Ihr Originale kaufen? Neue Idee, auch große Posten. Tel. 0841-59586 ab 17 Uhr

Amiga Suche Amiga-Originaleprogramme! Alt und neu! Zahle gut! Listen an: Werner Kraus, Kriebitz 45, 8074 Gaimersheim oder Tel. 08458/273 ab 18 Uhr

Verkaufe das Textverarbeitungs-Programm Softsystem für den Amiga in Deutsch für nur 75 DM. Außerdem Hard Drive für 30 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe: Dino Wars, Cal Imperium, Rock'n Roll, The Keistal zu je 39 DM, sowie Kind Wörds 68 DM und SEUCK 45 DM. Tel. 05241/51091 abends

Verkaufe für Amiga: Larry 2 (49), Interphase (35), USS John Young (35), Turman (39), Manhunter 1 (39), Day o the Pharo. Tel. 05241/51091 abends

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe immer Neues! Kick 2, Great Courts 2, Invest etc. Schreibt an: Tim Köhler, Sonnenrögel 6, 8711 Mainstochheim

Suche PowerPlay 8/89 bis 4/90. Zahle bis zu 40 DM pro Heft. Tausche orig. Sim Earth gegen Railroad Tycoon. Tel. 02586/295 ab 18 Uhr

Verkaufe neuwertige 512 KB-Erweiterung mit Uhr I. A 500 für nur 179 DM. Thomas Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Suche möglichst billige Amiga-Games. Brauche dringend Player-Manager, Lost Patrol. Schreibt an: Frank Philibert, Heidkamp 3, 3100 Cella

** AMIGA ** Habt Ihr Originaleprogramme?? Verkaufe JA - aber WIE? Liste an Werner Kraus, Kriebitz 45, 8074 Gaimersheim o. Tel. 08458/273 ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084 S, ca. 100 Dks (voll mit den neuesten Games), Joysticks etc. für 800 €! Daniel Emch, Dorfstr. 49, CH-3032 Hinterkappelen

Hallo Musiker! Sound Quest 1 für Amiga + Supertrack-ROM für C64 mit MIDI-Interface mit dt. Anleitung - VB. Tel. 089/6525743

Suche gebrauchten Amiga, 100% o.k., ca. 250 - 300 DM. Tel. 06561/7217, Martin

Verk. Originale: Lucasfilm-Hit The secret of Monkey Island für schlappe 55 DM (dt. Version). Tel. 06145/33466, Daniel

Might & Magic II, Legend of Fairhail, Ch. of Kryn zu je 40 DM, Bards Tale II zu 20 DM, Alles Originale u. Anleitungen. Tel. 06103/42734 ab 19 Uhr

Suche dt. Anleitung für Empire und Silent Service, zahle gut. Verkauft Originale: Tarnworld, Red Storm Rising, On the Road je 35 DM, Evl. auch Tausch. Tel. 05922/5557 ab 18 Uhr (Rainer)

Kaufe Amiga Originale! Angebote an: Michael Schiemmer, Lindenweg 17, 5520 Bitburg

Versteigere Emlyn Hughes Soccer (NP 85 DM, PW 85€), Michael Schiemmer, Lindenweg 17, 5520 Bitburg

Verkaufe Wolfpack für den Amiga für 55 DM (dt. Anleit.). Tel. 02173/45432

Powermonger (45 DM), Bards Tale 2 (20 DM), Thunder Blade (10 DM). Tel. 08341/2780

Private Kleinanzeigen

Suche Zubehör für A 500: z. B. Monitor, Speichererweiterung bis 8 MByte, Soundchip oder ähnliches. M. Findeisen, A-Hausdinger Str. 3, O-1850 Neuppin

Suche alle Rollenspiele! Zahle 20 - 35 DM. Suche speziell auch die Azura Bonds, Swords of Faithlight und Dragon Wars. Tel. 0721/462150

Verkaufe 150 originale Games (F-29, TV-Sports, Football, Basketball, Great Courts...) an Meistbietenden. Tel. 02773/6969

Verkaufe Cadaver (40), Might & Magic 2 (40), Op. Stealth (40), Larry 2 - 3 (je 60), Future War (30), Heroes Quest (60), Pirates (40), Indy 3 (40). Tel. 089/558739

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB Speicher + Compet. Pro + Maus + Pad. Preis: 1099 DM. Tel. 02633/96136

Verkaufe Last Patrol (Orig.) mit dt. Anleitung für 50 DM oder tausche gegen Flood! Tel. 02171/31356 ab 19 Uhr

Verkaufe original Cadaver und Dragonflight für je 35 DM. Tausche auch gegen Mega Drive-Games. Tel. 02101/514396

Verkaufe Original-Spiele Powermonger (50), Indy 3 (40), 688 Attack Sub (40), Hacker II (50), Rainbow Island (45), Tel. 0221/817293

Suche: Powermonger, Monkey Island, TV-Football, Space Ace, Lotus Challenge, und mehr. Nur Originale! Tel. 05222/63265 ab 14 Uhr (Bitte je bis zu 30 DM)

Verkaufe Amiga-Originale! Darunter Sierra-Adventures, Rollenspiele etc. Tel. 06027/2392

Suche gegen neueste Soft Video-Magazin 11/90, Amiga 5 und 8/89, Hase Immo, Golden Axe, A-10 Tank, Kick 2, Mario Stuppar, Brennerstr. 2/8c, 133100 Bozen

Tausche und verkaufe Originale: Altered Beast, Leader Board 1 + 2, Habe auch Game Boy-Module. Tel. 039/6515245 ab 18 Uhr oder 039/659445

Suche (Orig.) 688 Attack Sub, Gunship, USS John Young, Wolfpack, F-29 Retaliator, Silent Service 1. Tel. 08161/2642, Benedikt

Ich suche für Amiga Tauschpartner (bitte Listen schicken). Adresse: Michael Starlinger, Gartenstr. 21, 8261 Marktl. Tel. 06878/1688

Vergebe supergünstig Amiga-PDs: Grätschele für Ali Liphard, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1. No call

Suche Sim City, Sim Earth, Kick Off 2, Hard Drivin u. II, carrie, Ruff an: Tel. 05085/7835, oder schreibt an: M. Doornman, Heidweg 17, 3157 Ehlertshausen

Tausche original Flood u. Englisch 1 gg. Doom od. Might & Magic II, verk. Erdkunde I, kaum gebraucht, Textbook, D. Grundner, 8152 Feidkirchen. Tel. 089/637456

Suche Amiga 500 mit Speecherew. + 2. ext. Lkw + Maus + Joy "Competition Star" Callies 100 % o.k., Zahle bis 1000 DM. J. Patne, Alterstr. 1, 4793 Bören

Verk. Amiga Orig., Dino Wars, Operat Stealth, je 30 DM, Combo Racer, Gunship, Oriental Games für 30 - 50 DM. Tel. 04925/6443

Verk. Orig. Spiele für Amiga 500. Back to the Future II, Days of Thunder, Night Breed, Shadow of the Beast II, Deluxe Paint II. In einem Kaut für 75 DM, einzeln 25 DM. J. v. d. Heul, M. de Ruysse, 5, 5831 Kc Boxmeer, Holland. Tel. 0031/86557133

Suche Superstreak Icehockey oder Face Off, Tel. 05152/6647, Christian Engel

Verk. orig. Interphase 50 DM, Archipelagos 35 DM, Art of Chess 15 DM, Arctic Fox 20 DM, Paperboy 20 DM, Documentation 30 DM, Jeanne d'Arc 20 DM, O. Lorek, Jägerstr. 4, 7053 Kerzen

Verk. folgende Orig.: Klar 35 DM, Transworld 50 DM, Microprose Soccer 40 DM, Battlehawk 1942 40 DM. Tel. 03131/55367, Thomas

Verk. Amiga 500 neu, 1 MB, HF-Modulator, 3 Joysticks, Diskettenbox und über 60 neueste Spiele, Preis 1200 DM. Tel. 09861/5689, nach 18 Uhr

Suche Kontakte aus aller Welt. Schreibt an: Dave Effenberg, Hermann-Treff-Weg 13, W-4400 Münster. Es lohnt sich!

Verk. Transworld 40 DM, Lords of the Flis, Sun 40 DM, North and South 40 DM, Blood Money 30 DM, Virus 15 DM, TV-Emul. A 520 35 DM. Tel. 0911/396040

Private Kleinanzeigen

Tausche Indy III-Grafik-Adventure gg. Police Quest 1. Nur Orig. C. Döhr, Garathier Weg 37, 4019 Monheim 2

Verk. + tausche Demos + Demointro, Letter Designer (über 300 Disk), Liste gg. 60 Pf. Marke: Peter Rauchert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11

Verk. Orig.-Software, neuw. mit dt. Anleitung und Quittungen: Pirates, North & South, Invest 40 DM, Rockstar 15 DM. Tel. 02244/90753

Verk. Rick Dangerous 2 für nur 59 DM (inkl. Porto + Verp.). Suche Monkey Island, Azura Bonds und bilige Sierra-Games. Tel. 04627/945, ab 17:30 Uhr, Stefan

Verk. Orig. Champ. of the Kryn, Midwinter, TV-Sports Basketball, 598 Attack Sub u.a., M. Bodeker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Suche Adventures/Rollenspiele (nur dt.) sowie Lösungen zu Adven. Schreibt an: Gabriela Goszniak, Immanikoppel 14, 200 Hamburg 63

Suche Bundesliga-Mat. 1, 2 od. Sportspele, Strategiespiele. Habe z.B. Maniac Mansion, Kick Off 2, Larry 2, Karate Kid 2, Jean d'Arc, Great Courts u.v.m. Schreib an: Mitho Banden Weidenstr. 12, A-8650 Reutte/Tirol/Osterr. Reich

Bitte/Suche Software für A500 und C64. Holger Bloos, Im Gehlengässen 35, 6149 Rimbach. Bitte schreibt Eure Tel.-Nr. Tel. 06253/6527

Einstage! Suche Programmen aller Art. Schickt Eure Listen und Disk. an: Peter Sassano, Bahnhofstr. 40, 3127 Bromo

Verk. Amiga 500 + 1084 S-Farbmon. 15 Orig. + 100 Leerdisk + Mouse + 2 Joysticks für 1100 DM. Alles 100 % o.k. Tel. 08106/20170

Austria intern II Tausche und verk. Spiele. Tel. 0222/3244573 (Austria) Stefan, Mo-Sa 18-20 Uhr. Just do it!

Suche zuverl. Tauschpartner. Tel. 05424/3435, Tobias Rupprecht, Amtsweg 3, 4517 Hiltel 1

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Suche Tauschpartner für PC 5,25". Habe z.B. Silent Service, PGA Tour Golf etc. Thomas Ackermann, Bernstr. 57, CH-3066 Stettlen oder Tel. 03151/7164

Verk. und tausche: Bards Tale, Battletisch 2, Crash Course, Second World, Test Drive, Suche: Lord o. f. Rings, Star Trek 5, Betrayal, Hard Nova, Galactic Empire u.s. Tel. 08634/5659

Austria: Verk. PC-Anlage 7 Wo. alt, 286 AT, VGA, Farbmon. 40 MB HD, 5,25" + 3,5" Disc + Software, Mouse, extrem günstig. Tel. 06434/4263

Verk. Hostages, Corruption und DieHard 5,25" für je 30 DM. Tel. 06736/45214

Suche gute Games (Heroes Q 2, SQ 4, K.O. 5, MH u.s.), Nur Tausch gg. PD 1 + 2, SQ 1-3, K.O. 4, L.L. 352, Col. B., Rain, Tyc., Camelot, Sim City usw. Tel. 0911/755711

Su. Orig. lehd u. Gail Courts 2. Verk. o. Tausch: J. Grossel, Tulpenpassse 14, 3171 Wegausen. Tel. 05362/71618, ab 20:30 Uhr

Suche gute Spiele für VGA + ADLIB, z.B. UHX, Wing Commander, Great Courts II, nur Orig. Angeb. an: Götter Klose, Leestestr. 117 a, 2803 Weyhe

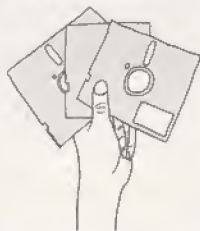
Tausche oder verk. Orig. Wing Commander, Crash Course, Indy 500, M1-Tank Platoon, Tel. 089/430624

Verk. Orig. Spiele wie z.B. Manchester United, lehd, Operation Stealth, Rana, Wolfpack, Ski o. Die, Stellar, Wonderland, Muds, Bad Blood, 3D Pool. Tel. 0205/67621

Verk. od. tausche Rings of Med. 40 DM, Eye of Hous 25 DM, Firezone 20 DM, Football M. 20 DM. Suche PGA Golf, Railroad Tycoon, u. Populous 1. Tel. 03871/3456, ab 17:30 Uhr

Bei „Four Systems Computersoftware“
haben **SIE** die Trümpe in der Hand!

**Spiele +
Anwendungen
jeglicher Art!**



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Powermonger	80,-	80,-	-	-
F 16 Combat Pilot	80,-	72,-	68,-	64,-
Loopz	56,-	56,-	72,-	-
Competition Pro 5000	22,-	Competition Pro Star	36,-	

Bestellste gegen 1,50 DM in Briefmarken (Auszug). Alle anderen Programme auf Anfrage bei uns für die Systeme Amiga, Atari ST, MS-DOS und C 64.
(Bitte System angeben.)

„Four Systems Computersoftware“
Autorstraße 23
3300 Braunschweig
Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. Orig. Monkey Island 5.25" für 50 DM. Andreas Köhler, Hörzburg 12, 3150 Peine

Orig. Rings of Zillins 20 DM. Galactic Conqueror 15 DM. Suche Gauntlet 2. Tel. 06135-2189. Gerhard verlagend, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für MS-DOS XT 3.5" CGA, für Text, Grafik, Spiele Siegfried Balz, Wittenweg 42, 7930 Ehingen

Verk. Orig. PC u. Amiga (Spiele sind noch originalverp.). Habe viele neue Games. Alle Spiele zwischen 30 - 40 DM. Ruff unter der Nummer: 0240/64535, Sascha

Verk. orig. Ultima V um 300 GS (45 DM), Joachim Karlsböck, Hopfenacker 12, A-4160 Aigen

Biete PD für PC, Liste gg. 1 DM RP bei Kleinheinz Uwe, Schulzengrund 14, 8736 Waldfrieden. Suche Anleitung für F-16, Bis 5 DM

Verk. PC (XT), 512 KB RAM, 2 x 5.25", CGA-Mon., MS-DOS 3.2, 24. Nadel-Drucker u. Zubehör, VB 1600 DM. Tel. 09471/20230

Verk. TV-Sports B., Prince of Persia, Monkey Is. (engl.), Ul. 5, Meien Streets, KQ 1-3, Tel. 089-349019, 8050 München 40, Clemensstr. 57, C. Polniewski

Suche Barban für PC, Biete 50 DM. Tel. 08261/8144, Nicki Ried, St. Johannisstr. 26, 9949 Karmelisch

Verk. o. tausche "The Last Lord" (5,25"), dt. VGA für 50 DM. o. gg. Ischid, Budokan, Cadaver, Ultima 6, Monkey Island, Wing C., Tel. 07581/4088

PC Sucht: On the Road, Invest u. Monkey Island, Preis nach VB, ruft an: Tel. 07582/6248

Zu verk.: AD-Lib-Synthes-Card für 200 DM, Conquest of Camelot für 70 DM, Hudson Quest für 65 DM. Bitte melden bei: Christian Löbner, Tel. 089/556035, nur Ong.

Suche das Spiel Vermeer für MS-DOS, D. Haardt, Grabenkamp 14 c, 4800 Bielefeld 14, Tel. 0521/427381

Verk. oder tausche indy 3 gg. Bundesliga Manager, C-64, Verk. Wer in der Stadt Pacific, Tel. 0567/6263 (Thomas ver.)

KHK-Fibu (Orig. Prog.) Vers. v. 1. incl. Stapelbuchhaltung, NP 2500 DM für 1800 DM zu verk. Tel. 02275-6475, FAX: 02275-5361

Verk. Euro-PC - Gamecard, WG-Basic, Works, 2 Joysticks, Mon. CM14 u. 3.5"-Floppy für VB 1000 DM. NP 2100 DM. Tel. 0915/7134 (Joh. ein)

Verk. Speedball (Orig.) s.g. Zust. 3,5" Zoll für 30 DM. ich kaufe auch ständig Gameboy-Module, Thomas Kretz, Schwenhammerstr. 15, 8309 Kirchbach

Biete: Midwinter, Silent Service, Back Rogers, Suche: Lemming, Midwinter 2, Great Couins 2, Gammy, Tel. Lange, Wahnbachstr. 17, 5280 Siegburg

Verk. Orig. Kings Quest 2, dt. Anleitung u. Komplettsystem für 50 DM. Tel. 05109/3833 (Stefan)

Verk. Back Rogers 60 DM, Times of Lore 40 DM, Tel. 069/78759

Verk. tausche Orig. Budokan, Thief II, Hour, Silent Serv. 2, Xenon 2, Wing Commander, Great Couins 2, suche LHX Attack, Ch. Tel. 0561/13665 (Andreas ver.)

Spiele in Orig.-Verp., nw., für jeweils 30 DM, Dont go Alone, Oil Imperium, Fly Metal Plane. Tel. 05461/64118 (ab 18 Uhr)

Verk. PC Prog. KO 5, SQ 4, MH 2, Wing Commander, Populous Data 2, Future W, suche Monkey Isl., Marco Schmidt, Büsinger Str. 22 a, 2248 Memmingstadt, Tel. 0481/61895

Suche die Spiele: Loom, Bards Tale 1, Fountain Dreams, Satan, No Exit, Budokan, Fatman Xenon 2, Sword of Samurai, The Dark Heart of Ulkur, Eye of the Beholder, Tel. 04769/798

Verk. Orig. - Spiele wie z.B. Face Off, Larry 3, North & South, Serv. u. Volley, Flat 2, Exp. Kid, Intern. Soccer Challenge, Ruft unter 0203/465811 (Jenny), Tausche auch!

Biete Orig. 3,5" o. 5,25" LSt. 3 u. u. KQ 5, für je 40 DM, oder tausche gg. Loom, Monkey Island, Willow o. Search F. King, Tel. 0431/85968, Andreas Falkson

Private Kleinanzeigen

Verk. 5,25" Battlehawks 1, 65 DM, Manhunter 2 70 DM, The Mooton (3,5") 25 DM, Dino Wars 5,25" 70 DM, M. Jordan, Jahrsstr. 47, 8832 Weibenburg

Suche: Silent Service 2, F. Intruder, Monkey Island, P47, Loom, Gurbat, Preies, Might + Magic 2, Sec. of Silver Blade, LHX zu je 30 Sfr. CH-038/241690

Austrie: Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele 5,25". An Robert, Zwachgasse 1, A-1232 Wien

Biete: Indy 3 (Adv.) dt. gg. R. Tycoon m. dt. Anl. oder Monkey Island, dt. Tel. 0262/118240, ab 17 Uhr

Verk. Orig. Gurbat, Riki, Tycoon, Delf, of Horn, Waterloo, Sm City, Wall Street Wizard, Oil-imp, Tel. 0231/778313

Tausche Orig. Conquests of Camelot, gg. Orig. Quest for Glory II, SQ 4 oder KQ 5, Tel. 08285/1611, Andreas, ab 14 Uhr

Verk. oder tauche Orig.: Loom 45 DM, Conquest of Cam. 60 DM, Visual Composer und Programmiers Manual, zus. 150 DM. Tel. 02931/15833

PC 1840 inkl. EGA - Hercules: Mon. 5,25" - LW, Basic 2 - Handbuch, alles wie neu, VHB 2050 DM. Gerd Steidle, Tel. 0712/731629

Suche Wing Commander bis 50 DM (Orig.) Tel. 09352/2332

Tausche Dragon: Wars gg. Ultima 5, suche Maniac M. kpl. in dt. 35 DM, Larry 3, 40 DM, Angebote an: Stefan, ab 17 Uhr Tel. 07663/3644

Verk. L3 50 DM, SQ 3 45 DM, kaufe SS 2 + Wing Commander, Preis VS. nur Ong. Tel. CH-0041/64473817

Verk. Orig. Spiel "Hostages" mit dt. Anleitung für 60 DM. Tel. 089/408750 ab 19.30 Uhr

Suche Tauschpartner für IBM PC/AT: Habe immer neueste Games (Orig.) Tel. 0931/849116, Möglichst T. P. aus Braunschweig!

Verk. 386/20 MHz AT, 4 MB RAM, 65 MB HD, VGA 8256, 3.5" 1.4 MB, LW 14, Color-CGA, 0,27 P., incl. Tast., Maus, MS-DOS 4.01, Windows 3.0, VB 4800 DM. Tel. 0211/441290

Suche folgende Spiele (PC): Populous (biete 30 DM), Data Disk 20 DM, Indy 3 komp., 30 DM, Ultima V 35 DM, Biete m. dt. Anleitung, 3,5" o. 5,25", Tel. 04765/1075

Biete King, Bad Blood, MH 2, Oil Imperium, Iron, World, War at Sea usw., halber Kaufpreis, Suche Pirates, Wendenburg, vvm., Angie Berti, Tel. CH-01/6265058

Verk. Turbo-T mit 10 MHz, zwei 5,25"-LW, Tastatur, Colorman, iCGA, MS-DOS 3.3, u. dt. HB. VB 2000 DM. Tel. 07745/9549 (Harald)

Verk. Orig. Spiele wie Back Rogers 50 DM, Secret of Monkey Island 60 DM. Habe noch mehr Ong.-Spiele, Tel. 040/6444591 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Conquest of Camelot, 3,5" 5,25", Tel. 0531/844880, fragst nach Jörg!

Verk. PC-Orig. 5,25" The Savage Empire, Lightpadd, je 50 DM. Suche Space Quest 4, Secret Weapons of LW, Tel. 06361/8723

Verk. Orig. UMS I für 40 DM. Tel. 09732/3309

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für meinen PC. Listen an Rainer Lenz, Hartmannstr. 64, 7850 Lorrach (3,5" + 5,25" Zoll vorh.)

Orig. Prog.: Archipelagos 20 DM, Artictos 20 DM, Ultima 6, 60 DM, Footballmanager 20 DM, 8-Bit EGA-Karte 90 DM. Tel. 0234/66575

Verk. Euro PC - CM 14 + 2 LW - DOS 3.3 + Works, NP 2200 DM, VB. Angeb. an: Ralph Siegle, Eichendorffstr. 54, 7900 Esslingen (nur schriftlich)

Verk. Hercules-Monitor und Grafikkarte. Preis nach VB. Tel. 07222/7901386 von Mo. - Fr. oder 0711-3484635 von Mo-Sa. ab 18 Uhr

Biete Orig. - Wing Comm., Kult. Elite, Portal, Suche Bards 1, Pool of R. Ultima 6, Buck R. Powermanger, Kaul, Verkauf oder Tausch. Tel. 08331/2722

Verk. Orig. - Manchester United, Speedball, Football Manager 2, Asterix, Slant Service 1, Goldrush u. dt. Tel. 05253/2387

VGA 8 Bit, 256 k, Improved, 160 DM, außerdem: Dual-Frequenz-Monitor, bis 640 x 200 x 16" + EGA, für 175 DM. Tel. 05272/7218

Suche Tauschpartner für PC-Softw., schick Euro-Lizenzen an: Martin Libseler, Weidachweg 8, 9990 Nuldorf

Verk. od. tausche Berlin East vs West u. Great Courts, Suche Ports of Call u. Rair, Tycoon, Tel. 06523/9381, Verlangt Stefan

Verk. Orig. - 40 DM: PGA-Tour, Wonderland, Wing Commander, Silent Service 2, 30 DM: Space Quest 3, Tausche gg. Monkey Island, Tel. 07152/2349 (Thomas)

Verk. Rings of Medusa (dt.) 5,25" 50 DM, Tel. 02924/7455 (Hills)

Verk. Orig. Streetball Basketball, Stationall und Rings of Zillins, 30 DM, 35 DM, 30 DM, Mike Carstens, Forellenv. 14, 3160 Lehte 3, Tel. 05175/5227

Suche Pirates, Powermanger, Vermeer, Back Rogers u. Railroad Tycoon, Zalte bis zu 50 DM pro Spiel. Tel. 07695/4473 (Mike)

Verk. Orig. Colonels Bequest für 60 DM, Westland 40 DM, Budokan 40 DM, 100 % o.k., Tel. 07443/5541, ab 18 Uhr

Verk. Indy 500, Powerdrome, Ski or Die, Low Blow, The Finest Hour, Budokan, Micro, Soccer, Thunderstrike, Bombast, Fly Slashed, Fighter, Tel. 07302/5711

I'm searching for who contacts to swap the newest PC-Soft 3,5" 5,25" Write to: Karsten Gernitzky, Brüsseler Str. 81, 5014 Keipen, And Loosers please don't try.

Suche Software, Besonders DTP, Postscript und LHX. Bin auch an PD + Shareware interessiert. Angebote an: Tel. 02202/37609 (ab 19 h)

Suche günstig in dt. Zak McKracken komplett zu kaufen, Tel. 0711/744286

Kaufst gebr. Orig. Spiele. Format ist egal. Tel. 06131/678477, Rocco

Suche EGA-Karte für Schneider Amstrad PC 1512. Wer kann helfen? Harald Strecker, Ruckersgänger Str. 4, 7182 Gerabronn. Danke.

Suche einen laien Tauschpartner aus aller Welt. Bitte schreiben an: Ph. George, Frankentr. 40, 8506 Langenzenn

Private Kleinanzeigen

Biete KO 1-3, Arthur, Camelot, LL3, Reise z. Mittelpunkt, d. Erde, Lord of the Rings, Loom (dt.), Champ of Krynn, Tel. 05527/73385, ab 18 Uhr

IBM-Orig. je 40 DM, Lost Patrol Universal Mission, Sim., Wild West World 55 DM, Komelius Richter, Tel. 05744-3619

Verk. Orig. - Spiele: Ultima 4, Komplettsystem u. Anl. 85 DM, Ghost'n Goblins 45 DM, PGA T. Golf 45 DM, Tel. 04956/3456, Tausche auch!

Verk. KQ 1-3, Loom, Camelot, LL3, Reise z. Mittelpunkt, der Erde, Arthur, Lord of the Rings, Tel. 05527/73385 ab 18 Uhr

Verk. Orig. Sil. Serv. 2 und Flight of the Intruder für je 60 DM + Porto + Versp., Tel. 0431/67/8509

Kaufte J. Hückl, Golf, J. Nickl, Ultim. Golf, PGA Golf od. tausche Call Games, Tetris, Popul., D. Drag II dafür, Dano Games, Wiesentbachstr. 25, D-4780 S1 Vith, Belgien

Wer sucht Tauschpartner für MS-DOS-PC? Habe topaktuelle Software. Schreibe 100 % gg. zurück. Joachim Hirtelenteiler, Grazer Str. 127, A-8662 Kumburg

Verk. Gamecard 2 A 35 DM, Police Quest 1 50 DM, Jinxer 40 DM, Call Games 35 DM, KQ 1,2,3 je 30 DM, d. Zeitgeist (Orig. PC-Schneid.) 87 - 89, Tel. 05461/4247, ab 19 Uhr

Verk. od. tausche Fax F16, Oil-imp, Ultima 6, Rair, Tycoon, 588 Sil., J. A-Golf, Nebulad, suche LHX, Gunboat, Wing Comm., M-1, Platoon, Klax, Monkey Island, Sherman 4, Tel. 0201/451250

Verk. Railroad Tycoon, Flight of the Intruder und Police Quest 2, für je 40 Sfr. Eric Weber, Eigenheimstr. 6, CH-3084 Wannen-Schweiz

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5" Disketten. Schreibt an Dennis Bort, Kallertstr. 10, 6730 Neustadt

Suche Tauschpartner für PC, habe Wing Commander, Sil. u. dt. Bequest usw. Suche Cadaver, M. Island vvm. C. Nalez, Alter Oberhauser Weg 21, 5570 Kirm

Commodore PC 30-3AT, 12 MHz, 1 MB, 3,5" u. 5,25" 20 MB, HD-ATI-EGA 256 - Color-Monitor Philips Link 0, Zettopro 2360 Sfr. R. Giger, Parks 19, CH-2008 Neuchâtel

Suche billige Spiele (tausche auch) und eine Musik-Karte, außerdem alles über den 2X-Spektrum (128) W. Schröder, Pestalozzi-Str. 38, 2220 Wölgast

Suche: Carrier Command (Orig.) Zalte bis 30 DM, od. 200 Sfr. Oder Tausch gg. Nullmodem Card: 06432/8323 (Austria)

Verk. 50 MB-Filecard WD-RL, Seagate ST 157R, gg. geeignet für Commod. PC 10-III, Tel. 0591/33933, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für neueste PC-Games, 3,5" 5,25", Habe fast 1000 Disk. Schreibt an Karsten Gernitzky, Brüsseler Str. 81, 5014 Keipen. Bitte nicht antworten!

Verk. Euro-PC mit 5,25" + 3,5"-LW, CGA-Mon., Maus, 21 MB, Fastplatte Joy, Karte, MS-Works, MS-DOS 3.3, 100 % o.k., VB 2500 DM. Tel. 06691/1235, A. Göbel

Verk. Colonels Bequest 5,25" + 3,5" 50 DM, u. Tie Break, 25" 45 DM, Call Mac, Tel. 089/8415594, Verk. Adventure, Berlin 1948, 40 DM (J. Atan Str.), Tel. 089/8416594

Verk. Dragon-Wars 35 DM, Indiana Jones 3 40 DM, Bard's Tale 1 15 DM, Suche Champions of Krynn u. Silent Service 2, Tel. 06237/7541

Achtung Innsbruck und Umgebung: Suche Tauschpartner für alle Programme. Verk. XT, Floppy 1.000 Sfr. Schreibt an: Andi Troger, Haller-Str. 100 A, A-6020 Innsbruck

Tausch oder verk. Sm City für MS-DOS 3,5" Suche Monkey Island (nur 3,5"), Tel. 00352/958807, ab 18 Uhr. Nach Ralph fragen!

Suche für 3,5" CGA 7 Cines of Gold, Summer + Winter + California Games, Zalte für beide 50 DM im Brel, D. Rentsch, Raunegsh. Weg 5, 6368 Bad Vilbel

Verk. Wing Commander 3,5" HDD, FS 4, 5,25" 60 DM und 100 DM, Ridger, Vogel, Gatenstr. 8, 8531 Hurlach, Tel. 08248-1362

Verk. Commander 55 DM, Ultima 6, Secret of M. Island 50 DM, Sascha Dublage, Robert-Mayer-Str. 16, 7117 Bretzfeld, Tel. 07946/2953, Nur bis 18 Uhr

Suche Tauschpartner: Habe Tetris, Tiebreak, u. a. b. Suche: u. a. Wing Commander, Railroad Tycoon, New Ch., rue du Village, L-6585 Steinheim, Luxemburg

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verleihen von "Reubokopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Reubokopien erwirbt der Käufer kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in ihrem eigenem Interesse, Reubokopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte hatten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Reubokopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Tausche Orig. Their Finest Hour 5,25" und Indianapolis 500 5,25" gg. RVF Honda 5,25", Railroad Tycoon 5,25", Silent Service II 5,25" oder Transworld 5,25". Tel. 02747/9374

Verk. Commodore PC-30 III AT-12 MHz, 20 MB, 3,5"/5,25" L.W., Philips Color-Mon., EGA, 3250 SFF. Tel. 0382/41650. R. Giger, Parcs 19, CH-2000 Neuchâtel

Verk. Orig. MS-DOS-Spiele-Olderium 5,25", 45 DM, Waterloo 5,25", 50 DM, Don't go Alone 3,5" 40DM, zus. nur 120DM. Tel. 0621/774265, Alexander verl.

Verk. Orig. Wing Commander, 3D-Space-Combat-Simulator VGA, 256 Farben, ab 90286, Preis 50 DM, Tel. 02642/41581

Suche: Wing Commander, Lotus Esprit, F16 Pilot, StarG, Silent Service II, Monkey Island, M1, nur Orig., Tel. 0855/454, Innich Rajec

VGA, Suche Tauschpartner! 3,5" oder 5,25" egal. Mit guter Soft. Tel. 04954/1614, Ab 18 Uhr!

PC Schneider-1512 mit 2 Diskettenlaufwerke für 899 DM zu verkaufen, Alfons Baumeister, 8901 Königsbrunn, Tel. 08231/4939

Verk. 3,5" Monkey Island, und 5,25" Ports of Call, Old Imperium, Wizard Wars, Maniac Mansion und Black Cauldron, Tel. 0246/155965, ab 18 Uhr

Kaufte Adib-Karte und RAM-Erw. Karte für AT 286, Frank Redlich, Gerokstr. 27-706, O-6019 Dresden

Habe einige Prg. billig abzugeben Auf Amiga und PC, Schreibtst. n. L. Leir, 8 P. 27, L-3801 Schill, Luxemburg, Ich freue mich auf jeden Brief!

Orig., Larry 3, Kings Quest 4, The Break, Flight of the Intruder, Their Finest Hour, Tennis Cup, Tausche nur 5,25". Tel. 0301/8512626

Tausche Falcon-F16 gg. Wing Commander 3,5" Verk., Elite (alte Vars.) 35 DM, Orig. Thomas B., Tel. 09602/4414 (Fr.-So.)

Verk. Orig. M1, Tank Platoon, Railroad Tycoon, Silent Serv. 2, Flight of Intruder, Suche Strategie, wie z.B. Waterloo, Tel. 0431/878509

Verk. Orig. Wing Com., Bad Blood, TV-Sp., Basket, Football, Rastolot, Loom = 40-70 DM, Keel 1, Thief Bond je 30 DM, Schreibtst. an St. Groß, Zweisheim, 25, 6352 Ober-Mörlen

Verk. EGA-Karte von ATI Technologies für 250 DM, verhande auch, Tel. 02594/6618, Oliver NP 585 DM

Wer kann mir helfen? Habe Codekarte zu Indy 3 verloren, Schick die Karte oder eine Kopie an Jörn Schuder, Gros-Wisch 4, 2211 Bahnenfeld

Suche 5,25": Xenon, Champ, of Kryen, Preis VB, verk.: 5,25" FS4 50 DM, Patrick Druck, Rudolfstr. 28, 80332 Lochham, Tel. 089-8541499

Verk. Superf. Off Road, Battle Chess II, Prince of Persia, Alpha Waves, Ski or Die, 3D-Pool, Covert Action (ohne Hülle) 40-50 DM, Don't go, Tel. 0627/16796

Private Kleinanzeigen

Staray, Star Goose, Archipelago, Eye of Horus je 25 DM, Ultima 4, Red Storm Rising je 35 DM, Zus. 150 DM, Tel. 040-5000753

Verk. Indy 3 (Adv.), StarJeder II, Ghost'n Goblins je 35 DM, Wzball, Fastbreak je 15 DM, Suche LHX, Rock'n Roll, Sim City, Tel. 07305/5104 (Robert, ab 16 Uhr)

Verk. Orig., Sunny Shine 5,25" für 40 DM, Schreibtst. an: R. Braun, Auf dem Stein 6, 5090 Leverkusen 1

Verk. Orig.: Falcon, F15-Strike Eagle 2, A-10 Tank Killer, Heroes Quest je 50 DM, Hammer Mission 20 DM, Tel. 0631/16559 (Alex)

Schweiz, Zu verk.: King's Quest 5, mit Lösung Sfr 78, Eugén Rödel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal, Schweiz (Original)

Wollt ihr Eure Games loswerden? Wenn ja, schick Eure Angebote an: Peter Schür, Sonnenhalde 28, 7151 Allmersbach 1, T.

Verk. Orig.-Spiele mit Anleitung: Centurion, Old Imperium, Pirates, Football Manager, Preis: VHS, Tel. 06341/60209, Verli, Carsten

Verk. Schneider PC 1512 DD, 2 x 5,25" L.W. C64 + Mon. u. Speich., 2 B. SS2, Face Off, Gr. Courts, usw., für 750 DM, Tel. 0873/213, zw. 17 u. 20 Uhr, (Alexander)

Tausche Westland LSL3, Pop Promised Land, RR Tycoon = PGA gg. Adib-Karte, Ronald Schwarz, Obere Palzgrabenstr. 14, 8050 Freising, Altes Original!

Verk. Buck Rogers, Lord of the Rings, Riders of Rohan, Sorcerer Lord, Steller Crusade, An Wochenenden, Tel. 0661/55638, Tilus Steinhauer

Secret of Monkey Island-dt., 3,5", Silent Service II, Indy 500, KQ v. Camelot, Manhunter usw., zu verk./VB, Tel. 0228/656770, ab 20 Uhr

Verk. Ultima 6, Sierra-Adv., Mech. Wing C., AOD-Serien, Petrus VB, Tel. 0209/83332, Alexander, kein Spiel unter 30 DM abzugeben

Orig. FM2, Cir. G., Third Co., Pow, USA, Rot C. Rumba, Sl. g. Lieje je 16 DM, Chip, Tool, PC-Well, Plus u.a. je 1 DM, orig. verp. PD je 5 DM, Tel. 040-8305334, ab 19 Uhr

Elite, Klite, Loom, Space Quest, etc., alles Orig., Liste anfordern mit Rückumschlag, Rosser, 1000 Berlin 33, Speesstr. 20

Maniac Mansion 3,5" + 5,25" 30 DM, 3,5" Oko-loddy 40 DM, 3,5" TDI, Giffel: Szenen 10 DM, 5,25" Brozma + Imp-Mission 2 25 DM, Sasseball 10 DM, Dirk Tel. 04462/4214

Infocom-Spiele und Invisibles Books für PC ges. Zahlst. gg. Tel. ab 18 Uhr: 0821/792393, Rester verl.

Verk. Orig. M.U.D.S. 45 DM, Sim City 40 DM, Risk 45 DM, Suche LHX, Secret of Monkey Island dt., zähle bis 40 DM, Markus Huber, Tel. 06064/1007

Habe Monkey Island (d.), tausche gg. Pirates oder Indiana Jones und die letzte Crusade, Tel. 08195/1223 (Markus)

Private Kleinanzeigen

Verk. King's Quest 2 30 DM, King's Quest 4 50 DM, Roger Rabbit (Rollenspiele) 20 DM, Tausch ausgeschlossen, Tel. 09076/392

Suche: Conflict in Vietnam, Crusade in Europe, Under Fire, Jet Fighter, Decision in the Desert, U. Thies, Neikeweg 29, 5308 Rheinbach (no. Tel.)

NINTENDO

Gameboy, Tetris, Fortress of Fear, S. Mario Land, Tennis, Dialogkabel - 100 % o.k. Nur 250 DM, Gleich anrufen, Tel. 08133/1261, ab 19 Uhr, Es lohnt sich

Verk. Game Boy mit 2 Spielen (Mario Land und Spiderman) 200 DM, Tel. 06150/81366

Suche für Gameboy folgende Spiele: Motorcross Maniacs, Castlevania, Pinball 66, Bomber Boy, Rult an, Tel. 069/529970 (Alex)

Suche preiswerte Gameboy-Module, zahle bis zu 30 DM höchstens, (Mit Verp. u. Ant.) ohne Verp. u. Ant. 15 DM, Tel. 0221/8901830 (Thoren)

Wer hat's satt, seine Gameboy-Spiele noch länger tragen zu müssen? Kommt Zeit, kommt Rat, Kaufe jedes Game um 20 DM, Tel. Austria 0662/78213

Verk. Gameboy mit 3 Spielen (Tetris, Super Mario Land, Fortress of Fear) und Zubehör für 135 DM, Tel. 05361/64565 (Markus)

Suche billige Game Boy Spiele, zahle bis zu 25 DM (Castlevania, Motorcross usw.) Schreibtst. an: Alexander Di Giovanni, Breslauer Str. 3, 8225 Traunreut

Verk. Gameboy mit 5 Spielen 220 DM, alle Orig. verp., Tel. 02631/76709

Verk. Micro Gameboy und Ninja Gaiden, 2 Wo. alt und Orig. verp. für 250 DM, Suche auch preiswerte Game-Boy-Module, Tel. 08330/1239

Wollt ihr nicht wohnen mit Euren Game-Boy-Modulen, dann ruft mich an: Ich kaufe Eure Spiele, wenn das Angebot stimmt, Tel. 02402/84246

Suche immer die neuesten Gameboy-Module bis 25 DM, tausche auch, Suche auch PC-Engine - Nintendo S. Famicom, Tel. 05208/4133

Ich suche für Nintendo die Spiele Super Mario Bros. II oder Zelda I, Tel. 02104/61476, Florian Bartels, Am Markweg 47, 56557 Haan 2, Preis nach VB

Suche Gameboy-Spiele, Preis nach VB, Tel. 0584/12103, Michael Pieper, Rosenweg 7, 3131 Rehbeck, 100 %ige Antwort

Suche (billig) Game-Boy-Spiele, Schickst Liste an: Sascha Dick, Am Zäunchen 7, 5168 Niedergersheim-Schmidt

Tausche Game-Boy-Module, Tel. 0721/21867, P.S. Kaufe auch

Private Kleinanzeigen

Suche günstige Game-Boy-Module, auch US oder (ap. Thomas Götz, Alte Kieler Str. 13, 2313 Raisdorf

Suche NES mit SMB, Gameboy-Sp., Segamsterspiele, alles möglichst billig, Marco Schuster, Kisterstr. 12, 8702 Kleinandorf

Suche Gameboy-Spiele alter Art, Je billiger desto besser, Tel. 07256/5088

Nintendo US-Mod. 30-50 DM, z.B. StarForce, Rambo-Indiana Jones, usw. und ap. Mod., z.B. Dragon Ninja - Devil Man usw. Meldet Euch: Tel. 09193/2337 - Konrad

Wer kann seine Gameboy-Spiele nicht mehr länger sehen? Kommt Zeit kommt Rat, Kaufe jedes Spiel um 15 DM, Tel. Austria 0662/78213

Verk., kaufe, tausche Gameboy-Games alter Art (verk. auch DSA Kästen u. Abenteuer), Sebastian Bonstet, Tel. 05105/84554

Verk. NES Oldies wie Soccer 30 DM, King Fu 30 DM, Duck Hunt (für Zapper) 20 DM, aber auch News wie Knight Rider 30 DM, Trojan 50 DM, Deriving Yukeas, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Verk. Mein Nintendo-NES mit 8 Superspielen und Zapper und WZmaster, komplett 750 DM, VP, Abends ab 19 Uhr, Tel. 0221/462896

Tausche Nintendo-Spiele: Ich habe Double Drabble, Turtles und Simons Quest, Ich tausche auch gg. USA und Japan, Tel. 0878/8869 (Robert)

Suche Gameboy, biete dafür Amiga-Orig.: Larry 2, Space Q 3, Elite, Ghostb. 2, Hellfire (NP ca. 320 DM), alle m. Ant., auch Verk. Tel. 05321/22953

Suche Gameboy-Spiele wie Super Mario Land, Nemesis, Double Dragon, Tennis, Batman, Brite bis 25 Sfr. oder 25 DM, Tel. CH-055/861825, möglichst in der Schweiz

Super Famicom-Spiele, kaufe, verk., tausche, Tel. 0212/15629, Ab 20 Uhr!

Verk. Nintendo mit 11 Top-Spielen wie z.B.: PinBot, Live Force, Für nur 580 DM, Oder tausche gg. Master System - 9 Spielen, Tel. 02203/82136

NES mit 12 Super-Spielen (Metalgear, Sup. Mario 1 + 2, Gradius, Castlevania, usw.) für nur 450 DM zu verk. oder Tausch gg. 12 Gameboy-Module, Tel. 07821/51536

Verk. NES mit 8 TOP-Spielen - Advantage, VHB 650 DM, Tel. 06106/24442

Verk. NES m. Zub. u. 4 Spielen, Super Mario 1, Ice Hockey, Ice Climber, Metalgear, für 320 DM, Verk. Zapper 3, Super-Spiel Gumshoe, To the Earth, für 200 DM, Tel. 08033/2745

Verk. Micro Genius Inc., Bubble Bottle, Shadowgate, Super Sprint, Blades of St. SMB 2 für 400 DM, Tel. 089/8346557, ab 18 Uhr

Game Boy mit Tetris, Tennis und Golf für 200 DM zu verk., Dirk Jensen, Osting 210, 03300 Kell 14, Tel. 0451/735052

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- ★ Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte

sowie

Anzeigentexte unter Postlagernummern können leider nicht veröffentlicht werden.

- ★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.

- ★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Suche Gameboy-Module: Penguin Wars,
Bomber Boy, Double Dragon für 20 DM.
U. andere Module für 20 DM. Nur wenn 101 %
o.k. Tel. 05361/36635. Marcus.

Verk. und Tausch von NES-Games. Habe zum Beispiel Mega-Man o. Top Gun. Ruft an: Tel 06435/6931. P.S. Ich suche Double Dragon.

Suche für Gameboy: Bomber 80y Modul, Zähler
25 DM. Tel. 040/6066210 - Jan ver!

Suchst du den ultimativen Videospieleclub? Du hast ihn gerade gefunden. VGC. A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg, Gladbach 2. Tel. 02202/37609

Kaufe alle US-Nintendo-Module, bitte um Angebot. Tel. 030/6879446

Lehrling verk. Nintendo-Grundgerät mit 3 Top-games. Für nur 400 DM. Falls Interesse, ruft doch an: Tel. 07151/15633. Waiblingen

Tausche Games auf Game Boy + Game Gear.
Kaufe auch. Habe z.B. Final Fantasy, Super
Monaco GP, Wizards + Warriors, Wonderboy,
Tel. 05432/3335

Suche günstige US-Module für Nintendo! Tel.
0581/493102

Kaufe Gameboy-Module aller Art. Zahle gut.
Angeb. an: Gregor Neuzal, Salkogasse 6, 44/
10. A-1220 Wien

Suche Game-Boyspiele: Double Dragon, Castlevania, Solar Striker, Alleyway / für max. 20 DM. Tel. 07471/72308. Thiem

Suche günstige Module f. Game Boy. Suche auch andere Videospiel-Konsolen möglichst billig. Schreibt an: E. Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1

Suche für Gameboy Spiderman, Sokoban 1 + 2, Bomberman, Ishido, Final Fantasy Island, Dr. Mario, Balloon Kid usw., tausche auch. Tel. 04527/944 ab 17.30. Stefan

Game-Boy-Tauschbörse. Tausch, An- und Verkauf, Info gg. RP bei: Sascha Bauer, Sebastian-Bach-Str. 13, W-4408 Dülmen

Verk. für NES das Superspiel: "Double Dragon 2" für 45 DM. Tel. 04131/185377 (14 - 21 Uhr) nach Mike Irzogen

Kaufe gebr. Gameboy-Module. Zahle 25 sFr.
pro Stück. Angeb. an: Christian Habersich,
Eglen, CH-3157 Milken, Schweiz. Tel. 031/
7411693

Life Force 60 DM, Ghost'n G, 50 DM, Kid Icarus 45 DM, Zelda 50 DM, Super Mario 35 DM. Tel. 088115064.

Gameboy mit Tetris, Golf, Fortress of Fear, mit Garantie. Für 200 DM. Tel. 09221/64267, Michael

Suche zuverl. Tauschpartner für das NES. Nur Schweiz. Habe z.B. SMB 1, Zelda 1+2, Metroid usw.} Suche Tennis für ca. 25 sFr. Tel. 031/8593274. Adriano

Suche Gameboy-Spiele, Zahle bis 20 DM. Kaufe z.B. Double Dragon, Castlevania, Nemesis, Golf usw., schickt Eure Angebote an: Michele Grünewald, Neue Str. 16, 3109 Wietze, BRD

Verk. Nintendo US-Mod. Gauntlet, Pac-Man, Karnov (o. Verp.), Contra (o. Verp.) Othello, Zus. für 200 DM. Michael Overbeck, PF 76 08 11, 2000 Hamburg 76. Tel. 040/2295853

Suche für NES, Double Dragon II, Track & Field II, Life Force und Hero Turtles, zahle 40 DM pro Game. Tausche auch. Habe Robowarrior, Anticipation, Slalom. Tel. 030/4324175

Suche Gameboyspiele, z.B. Side Pocket usw.,
biete dafür Amiga-Spiele, z.B. Pool of Radiance,
F-16 C, Pilot, 588-A. Sub u.v.m. Auch Ver-
kauf. Tel. Österreich 0274732022

Interessante

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Suche: Alle Arten von Gameboy-Spielen, z.B. Golf, Solar Strike, etc. Tel. 0217/355439 (Daniel) ver. 1. ab 19 Uhr

Verk. für GB, Spiderman, Fortress of Fear, beide mit dt. Anl. oder tausche gg. Final Fantasy, Tel. 06407/1200. Martin ver.

Verk. die Spiele Rad Racer, Faxanadu, Mega Man, Pro Wrestling u. Punch Out. Preis VB. Tel. 0202/507960, n. 18 Uhr

Verk. Gameboy + sämtl. Zubehör + Tetris + Solar Strike für 170 DM. Alles gut erhalten. O. Plink. Im Kirch 6. 7904 Erbach 2

Tausche NES u. Gameboy-Module im Raum Mannheim u. Umgebung. Meldet Euch bei: Ralf Grohmann. Tel. 06204/76165, nach 19 Uhr

Suche Castlevania und Tetris für den Gameboy. Zahle bis 35 DM. Rufe an bei Alexander Ungar. Tel. 0611/502135

Suche Super Mario Land, Boulder Dash, Nemesis, Bomberman, bez. 20 DM/Stk.; Manuel Barwig, Dorfplatz 6, 8221 Nussdorf

Gameboy: Suche Module (Puzznic, Mario, Cosmotank, Tennis, Battle, Ishido, Double Dragon, Bomber Boy), beste bis 25 DM. (100% o.k.). Angestellte an. Tel. 0228/632717

Verk. NES mit 6 Spielen (Super M.B. II, Gradus, Punch-out usw.) für billige 300 DM. Alles 100% o.k. Tel. 07034/8711

Verk. Game-Boy mit 2 Spielen für 250 DM. Tel. 0751/1451, Dr. Lindy

Gameboy und Atari-Lynx-Spiele ges. Noch ein Lynx-Grundgerät ges. E. Maus, Tel. 09176/5577

Verk. Iken Warriors, preisgünstig, oder tausche es gg. Exite Bike. Tel. 02877/212

Suche Game-Boy-Module: Super Mario Land, Final Fantasy, Legend, Motocross, Maniacs, Shanghai, Dr. Mario u.a. Preis: VB. Tel. 02431/71013, Michael

Verk. neuen Gameboy mit Tetris und Spiderman, 130 DM. Tel. 04761/2091

Hallo Game-Boy-Freaks, Verk. Super Mario Land, Pinball, für jew. 40 DM (ca. 2 Wo. alt), Wieland Arndt, Sonnenstr. 9, 8703 Ochsenfurt

Super Mario Golf für Gameboy gg. andere Topmodelle. Adr.: Klaus Boer, C-2560 Bad Döberan, Str. d. Gemeinschaft 28

Verk. NES mit Netzteil, 2 Joypads, Zapper und 13 Spielen für 600 DM. Tel. 089/488926

Ich kaufe Gameboy-Spiele, z.B. Double Dragon, Tetris, Wizards & Warriors, Golf, rufe an: A-0316-56-156, verl. Harry, nur in Österreich

Tausche Kung Fu, zus. mit Popeye gg. Double Dragon 2 oder gg. Simon's Quest, Tel. 07191/67837

Verk. Nintendo mit 25 Spielen, VB 1100 DM. Tel. 06092/6249, ab 16 Uhr

Hey du, ja du, willst du vielleicht ein paar Gameboy-Games, die du nicht mehr brauchst? Wenn ja, ruf mich an. Tel. 06224/50818

Verk. orig. Nintendo Video-Spiele. Wer hat Interesse? Meldet Euch bei: Ottmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmi

Suche Gameboy-Spiele, Beste 15 - 20 DM pro Spiel. Schreibe an: Pietro Ghoreis, Bränschestr. 50, 6700 Ludwigshafen

Gameboy zu verk. mit allem Zubehör und dem Spiel Super Mario Land. Tel. 040/7218826, nur nach 19 Uhr anrufen. Patrick Joneleit

Suche Gameboy-Module! Tel. 02602/2959, Verk. Amiga-Orig. (oder Tausch gg. Gameboy-Module)

Tausche Nintendo-Spiele, Habe: Simons Quest, Mario Bros 2, Goonies, Zelda, Blades of Steel, usw., suche Cobra Tnangal, Alpha Mission, Tetris usw., Tel. 07022/48690, ab 18 Uhr

Kaufe deinen Game Boy für 80 DM. Tel. 06421/47863

Umsonst gebe ich meinen Gameboy nicht her, aber für läppische 200 DM. P.S. Super Mario, Tetris und Tennis sind dabei. Tel. o. BTX: 07721/57617

Suche Gameboy-Spiele aller Art, Tel. 08231/6115

Verk. NES + 5 Spiele (Mega Man, Castlevania usw.) für 210 €ffr.; 220 DM. Philipp Steiner, Geisburgstraße 20 a, CH-6130 Willisau, Tel. 045/812687

Private Kleinanzeigen

Suche VS-Nintendo mit neuen Spielen 90/91, 100 % o.k., zahle 20 - 25 DM. (Super Mario Bros. 1, 2, 3, Swords & Serpents, Dragon Warrior, Jack Nicklaus-Golf usw., Tel. 02102/44538 (Sebastian))

PC-ENGINE

Verk. PC-Engine + Form Soccer + World Tennis + Gunhead + Volleyb. + US. Basket + Leg. Axe + Dung Exp. + 4 Playeradap. + 4 Joyst. 500 DM (evtl. einzeln). Tel. 0561/899600

Dnngend Westlingspiel von Human Creativ ges. Zahle bis 200 DM. Tel. 02101/69789

Mr. Heli, Dragon Spirit, Baruniba, zus. 70 DM. Auch Tausch ist möglich (suche Klax, Formation Soccer oder a.). Christoph. Tel. 02107/60400

Suche PC-Engine (RGB) + 3 oder mehr Spiele zwischen 300 und 500 DM. Suche Turbo Express (bis 300 DM). Nayt Mario, Langeleide 179, B-9185 Wachtebeke, Belgien

Suche billige PC-Engine (RGB) möglichst mit Joystick XE-1. Spiele können dabei sein, muß aber nicht, Suche Super-Famicon, Tel. 04627/944, ab 17 - 20, Stefan

Tausche, kaufe u. verk. Meg. od. PC-Engine u. Super Famicon-Spiele. Suche neue Spiele: Jens Otterbach, Bahnhofstr. 77/2, 7120 Bietigheim, Tel. 07142/21563

PC-Engine u. Mega Drive. Tausche, kaufe u. verk. Games 0 - 30 DM. Suche: Gunhead, Pi Type 1-2, S. Monaco, P. Star 2 u.a., rufe an: Tel. 05341/99214

Suche für PC-Engine: Afterburner 2, Loderunner, Devil Crush, New Zealand, Klax, Puzznic, Galaga, Sokoban, Voller. Höchstpreis! Tel. 02261/61189 (Karlsein)

Verk., kaufe: Games I. PC-E. suche: Ordyn, BloodyW, Shinobi, Cyberc, Paranoia, Splatter, Pi Basez, 1+2, Preis VB. Suche auch: Comp. Pro. Tel. 069/704548

Verk. PC-Engine mit 12 Spielen (Ninja, Spirit, Splatter-House, Gunhead) für 1000 DM. Zustand gut. Tel. 089/764158

Verkauf-Ankauf-Tausch von Hi-Cards, Zubehör, CD's und Hardw. Kaufe auch Bestände auf. Tel. 0251/663015, Frage nach Manfred

Suche billig PC-Engine-Spiele. Nur zwischen 19 und 21 Uhr oder SA-/SO erreichbar. Tel. 086/75953 (Marco) Schweiz

Verk. kaufe Topspiele: z.B. Strider, Axis, Splatterhouse usw., tausche auch gerne. T. Gelst, Fröschau 1, 8524 Neunkirchen am Brand

Suche Games und Geräte (auch leicht defekte) für PC-Engine, Mega Drive und Neo-Geo, Simon Keckas, Drusg. 2, A-6900 Bregenz, Tel. 0043/5574/45827

Ver. PC-Engine-Games (8 St.): z.B. Dragon Spirit, W.C. Tennis, usw. Info bei Ingo Biesen, Am Salweg 8, 8204 Würmlingen, Tel. 07461/78536, abends

Suche Spielmodule für PC-Engine. Ebenfalls Tauschpartner im Saarland und Umgebung gesucht. Tel. 96897/6191

Winstien alle neuen Videospiele, bringen News und Tips aus Japan. Kostenlos Info unter Tel. 02202/37609 (Andreas Knies) anfordern!

Verk. RGB PC-Engine mit 6 Spielen, Preis VB. Tel. 07142/32084 (Andreas), Andreas Hallmann, Kreuzstr. 28, 7120 Bietigheim-Liesingen

Verk. PC-Engine PAL mit Joypad und 4 Spielen: Sunson, Dungeon Explorer, Vigilante, Dragon Spirit, 425 DM VRB. Tel. 0461/46116

Suche SNK-Neo-Geo und Games und Joystick, Verk. Mega-Drive + Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

★ Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte

sowie

Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.

★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.

★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)

POWER PLAY

Neu *Neu* *Neu* *Neu* *Neu*

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

Grazerstraße 34

TEL. 0711/856 8534

7000 Stuttgart 30

Neuauflage Ladengeschäft 1. März '91

SPÄTESTENS JETZT KRIEGEN WIR EUCH!!!

NICHT AUFGEFÜHRTE GAMES - GESAMTLISTE ANFORDERN.

JOYSTICKS:

Compilation Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Compilation Pro, Standard transparent	DM 29,95
Compilation Pro, Standard transparent, blau	DM 30,95
Infrared-Fernbedienung (J. Joystick)	DM 64,95
Speichererweit. int. A. 500 m. Uhr + Accu	DM 79,--
Speichererweiterung auf 1 MB	DM 268,--
Speichererweiterung auf 1.5 MB	DM 538,--
Speichererweiterung auf 3 MB	DM 589,--
Speichererweiterung auf 2 MB	DM 448,--
Floppy Drives 3.5 Bus bis drit. siml.	DM 159,--
Floppy Drives 5.25 80 Tracks	DM 199,--

Festplattenkomp. System 1, A500 anschlußfähig im Formschloß Gehäuse A.1 F. - Autostart

33 MB, RLL, 30 ms	DM 1.198,--
42 MB, MFM, 25 ms	DM 1.548,--
65 MB, RLL, 28 ms	DM 1.748,--
84 MB, MFM, 28 ms	DM 2.698,--

Festplatten Laufwerke ST/142-MFM/RLL

33 MB, RLL, 3.5 40 ms	DM 538,--
65 MB, RLL, 3.5 28 ms	DM 898,--

Festplatten Laufwerke SCSI:

42 MB, SCSI 3.5 19 ms	DM 948,--
45 MB, SCSI 3.5 25 ms	DM 998,--
84 MB, SCSI 3.5 19 ms	DM 1.548,--
90 MB, SCSI 3.5 25 ms	DM 1.498,--

Drecker Fujitsu DL-1100 24 Nadel F-Color DM-1100 24 Nadel

DM 998,-- DM 998,--

COMPUTERZUBEHÖR ZU UNGEWÖHNLICHEN PREISEN! W07 - Natürlich bei

FUNNY SOFTWARE

STUTTGART

STOP

Theo KRAUZ VERSAND

presents

GAMES WITH POWER I

MEGA DRIVE: Elemental Master, Ka Ke Gl Spiderman, Super Airwolf, Elemental Master. **PC-ENGINE:** S.C.I. Cadash, Out Run, Alice in Wonderland. **NEO GEO:** Super Spy, Lynx Paperboy, Game Gear G-Loc, täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir würden uns freuen! Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

VERBAND PER NN 8.-DM-BEI VORR. 4.-DM. PREISAND UND IRRTÜMER VORBEHALTEN

Tel. 0931/881699

Sonderpreise!

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

PC-ENGINE

Tausche und kaufe Module für alle Systeme (SNK - Sega - Nintendo usw.), kaufe auch def. Konsolen auf. Tel. (nur mitw. 19 - 22) 02872/3768 (Andy)

Verk. Spiele: z.B. Bloody V. City H., Dig! Champ, Dragon Spirit, Klax, Motor, Ninja War, Tiger Hell, Mr. Hell, Heavy Unit, Vigil. Tel. 02202/3768 (Andy)

Verk. Ninja Warrior 60 DM, Dragon Spirit 40 DM, Suche Sonson, PC-Kid, Gunhead, Thomas Denk, Ström 22, A-4961 Mühlheim, 100 % Antiwar.

Verk. 5 Pl.-Adapter + 2 Joypads: 100 DM, Galaga 85, Mr. Hell, Alien Crush, R-Type 1, Finalfight 40 DM, Defekte PC-Engine gg. Gebot. Tel. 02656/1684

PC-Engine: Verk. V. Rym 35 DM, Shanghai 45 DM, Leg. Ave 50 DM, Outynde 50 DM, P. Chaser 40 DM, Mr. Hell 39 DM. Tel. 05069/2622

Verk. PC-Engine XE-1 Pro-Joystick + 6 Mod. (For. Soccer, Tiger H.) usw. + Joypad + 20 Zustand. Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr. Yossi

Verk. PC-Engine + XE-1 Prg. + Mod. (Formation Soccer, Tiger Hell) + Joypad, Top-Zustand für 700 DM. Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr. Yossi, Suche MD Games!

Suche: günstige Joypads, Bonze Adv., Gunhead, PC-Genjin, Dungeon Exp., Devil Crash, Bomber Man (Jap., Mangle). Tel. 06451/8191 (Thomas)

Suche für PC-Engine: Gunhead, Tiger Hell, Son. Son. World Court 1, Cyber Core, PC-Genjin, Zahle 50 DM je Spiel, Andreas Lösch, Koglergasse 11, 8714 Wiestenried.

Suche PC-Engine RGB, zahle 150 DM, Galaga 85, zahle 30 DM. Tel. 030-4324176

PC-Engine Module und XE-1 pro Joystick ges. Turbo-Express Handheld von NEC, ges. Super Gr. + CD-ROM ges. E. Maus. Tel. 09176/5577

Tausche und verk. Spiele für PC-Engine, Megadrive und Gameboy. Tel. 089/1576457

Tausche, kaufe und verk. ständig Module für SNK Neo Geo, Mega Drive und Master System, Suche Neo Geo-Joystick, Alexander, Tel. 0421/391352

Verk. PC-Engine (RGB) mit 6 Spielen: z.B. Nectrix, Tiger-Hell, Son. Son. für 550 DM, Marco Gabbert, Tel. 02831/61695

Verk. PC-Engine PAL + 8 Spiele (Dungeon Exp., Dragon Sp. etc.) + 5 Player-Adapter für 600 DM, Top-Zustand, mit Ksg-Verp. Tel. 07331/62117 (Andreas)

SEGA MASTER

* Module gesucht! * Ankauf von allen Gebraucht- Mega-Drive-Spielen. Tel. 09406/559 abends

Suche Mega Drive/Kann gg. NES und Gameboy tauschen, Gameboy + 3 Games, NES + 2 Games u. Lastrunner, Tel. 0222/325926, Rudolf Kassner 38, A-1190 Wien

Kaufe Sega Mega-Spiele, für ein Spiel zahle ich 20 DM bis 40 DM. Tel. 0772/74863

Tausche dt. MD Modul Altered Beast gg. andere dt. Spiel od. für 50 DM zu verk. Tel. 02107/8123

Suche billige Mega D. - Spiele, vor allem Shinobi z.B. Shinobi, L'akors v. Calica, Golden Axe, Populous, Rambo 3, Fantasy Star 2 usw. Tel. 07031/217588, Mario

Tausche und verk. MD-Spiele, habe z.B. Es-wal, Klax, Soccer. Tel. 0211/27062, Es-wal Rambo 3, Hellfire!

Suche Spiele 1. Megadrive im Raum München, z.B. Shinobi, L'akors v. Calica, Golden Axe, Populous, Rambo 3, Fantasy Star 2 usw. Tel. 089/6901349

Tausche, kaufe, verkaufe MEGA-DRIVE-Module (dt. Versionen!) Segamastersystem u. Spiele zu verk., Raum Böblingen-Sindelfingen. Tel. 07031/217588, Mario

Verk. Sega Mega Drive mit 2 Spielen, Suche Power Play-Sonderhefte 1 + 2, 21.05.1993 (Dellie) ab 18 Uhr

Private Kleinanzeigen

Habe neue und alte (natürlich nur die guten) Mega Drive Games. Wer kauft, verk. oder tauscht will, soll sich melden. Tel. 04486/562 Andre

Tausche Gameboy + 3 Spi. und NES + 8 Sp. gg. Megadr. (-1 Sp.). MD Kassengisch defekt sein, aber 100% funkt. Tel. 0711/803731 (Ab 16 Uhr, Stavros vel.)

Suche Spiele für Sega Mega Drive, C64 und Atari Lynx. Tel. 069/7557006, Benjamin, ab 19 Uhr

Verk. Shadow Dancer, Super Hang-on, Ghoulis und Ghosts je 60 DM. Tel. 08336/1517

Tausche, verk. kausale Games für Mega Drive, Amiga und für Atari Lynx. Immer das Neueste! Gilbert Brune, 4390 Gladbeck, Tel. 02043/44758

Suche "dt." Mega-Drive gebi. + aber leichtlich 100% o.k. Zanie bis 250 DM. Tel. 08142/8271, ab 19 Uhr

Verk. 2 Joysticks für MD Tausche Neo Geo-Spiele. Wer will mir billige Neo Geo-Module? Preise nach VB. Tel. 0835/7205

Tausche Mega Dr. - und Game Boy-Module, Suche Alterd., Rambo, Bomberman und andere, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, Tel. 0451/301703

Schweiz: Verk. Mega Drive mit Moonwalker, Inspector X, Rambo 3, New Zealand Story, DS Boy, Wipp Ruff, Thunderforce 2, Tel. 081/247946, Nur 600 sfr.

Suche gebi. Mega, Preis nach VB. Ruft mich an. Tel. 08254/1550 (Christoph)

Kaufe preiswerte MD-Spiele: Suche neue + alte Spiele, Tausche auch, evtl. auch teilweise, ich nehme fast alles, ruft an. Tel. 02405/4581

Suche PC-Engine, Megadrive und Neo-Geo Games, und Geräte (auch def.), und Amiga-Orig.: Simon Kersch, Drususg. 2, A-6900 Bregenz.

Suche für PC-Engine: Chan + Chan, Vigilante, P. Baseball 2 und Son. Son. 2, habe Xevious und Final Blaster, Suche für MD: Tiger Hell u.a., Cliff Wessing, Dalkrud 16, NL-1112 PN Dieren. Tel. 020/995520

Schweiz: SMD: Verk. XE-1, Joystick 60 sfr., Es-wal 60 sfr., NES: verk. SMD 260 sfr., Trojan 60 sfr., Ice Climber 20 sfr., Tel. 061/672693

Tausche mein Kujaki On 2 / Mystic Defender gg. Rambo 3 oder Es-wal oder Hang On. Tel. 86 20 100, 0542/26124

E-Swal - 40 DM, Phelios 50 DM, Kujaki-On 2 (Mystic Defender) 50 DM, VB. Tel. 05172/4884 o. 8555

Tausche ständig Spiele für SMD + Gameboy, habe auch, oder Es-wal oder Hang On. Tel. 17.00 Uhr (Stefan)

Tausche Spiele für PC-Engine und Mega Drive, Verk. ca. 50 Spiele von Sega Master für je 55 DM. Tel. 0621/22087 (Adam)

Suche immer MD Games, zahle gut, Schickt Angebote an: Yossi, Sandweg 4, 2351 Husberg, Tel. 04321/22770, ab 18 Uhr (Yossi)

Verk. kausale, tausche Mega-Drive-Spiele. Tel. 09372/2086

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weiter anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte halten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Welcher Videospielfestclub behandelt MD, Engine, SG, Textrap, NEO-Geo, G-Boy, Super Fomicon, Lynx, 200 + 8 Bit Wiri VGC-Info unter Tel. 02202/37609 anfordern

Kaufe Verk. Mega Drive-Module, PC-Engine-Cards, Sega Master-Kassetten usw. Tel. 06131/678477

Verk.: Soccer, Basketball, E-Swat, Suche: Budokan, Shadow Dancer, Linkers v. Calica, Th. 05644/1413 (Markus)

Verk. MD-Mod: Shadow Dancer, Rainbow Island, Strider, Burning Force, Th. Force 3, Inspector X u.a. Tel. 08142/17369

Suche Megadrive: Biete Master System + Altered Beast + Mr. Warriors, Suche Micro Genesis, Biete Coc. Triangle, Sec. 2 + Gradus, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. Mega-Drive/Top Games + Joystick + Joypad + Gameboy + 5 Games (Turtles, Mario), Suche Neo-Geo-Games. Tel. 0821/601766 (Philipp)

Tausche, kaufe und verk. neue und ältere Mega-Drive-Module, Molekt Euch bei Willi. Tel. 0621/291787

Mega-Drive: Verk. Cyberball, Shadow X usw. tausche auch, Habe auch Inspector X, Darius 2 u.a., Tel. 0421/4599701 (86 23 Uhr)

Verk. oder tausche Sega Mega Drive-Spiele, Verk. auch Nintendo-Spiele. Tel. 07237/1523, ab 18 Uhr

Suche drogend Kujaki-On 2 und Thunderforce 3, Auch E-Swal, Tauschen Truxton, Rambo 3 sehr begahrt, zahle 50 DM pro Game. Tel. 06253/4418 (Kai)

Neo-Geo/Sega Mega, Suche Neo-Console und Games, Suche und tausche Mega Games, D. Rollauer, Schwanenau Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018

An- und Verkauf: Mega-Drive-PC-Engine, evtl. auch Neo-Geo, Verkaufs: Mega-Drive-Games ab 40 DM, Habe immer Module. Tel. 02154/40096

Suche Mega Drive-Module zum angemessenen Preis, evtl. auch Tausch. Tel. 0451/303834

Tausche Shinobi gg. Super Hang On / Vermilion / Thunderforce 2 (alle dt. MD), nur für dt. MD, Anleitung., Tel. 0881/5964

Sega Mega Drive - Atan VCS, Suche - kausale - tausche - verk. Module dieser Systeme, Auch alte Titel ges. Tel. 09406/559

Suche Shadow Dancer, Gianada, Mickey M. Wonderboy 3, Flying Shark, Darius, 2. Elem. Master, Inspector X usw., Tausche auch, Tel. 04627/944, ab 17.30 Uhr, Stefan

Kaufe günstige japanische Sega Mega Drive-Geräte, Arcade Power, Stick und Mega Drive-Spiele ges. E. Maus, Tel. 09176/5577

Tausche Sega Master mit 12 Spielen gg. Sega Mega mit 4 Spielen, Tel. 089/969106, Fragt nach Andi

Suche PC-Engine u. Mega-Drive-Spiele (nur gute), Suche Tauschpartner Raum Wirt, West., auch Soest, Neheim, Hamm, Urm. Do 1. Tel. 02922/1028 (Dietmar), ab 15.30 Uhr

Verk. Master + 10 Spiele, Tausche auch Mega-Spiele, Es lohnt sich, Elias, Tel. 089/657552

Private Kleinanzeigen

Mega Drive-Spiele und Zub. ges. Japanisches Mega-Drive günstig ges. Tel. 09176/5577, E. Maus

Verk., kaufe und tausche Mega Drive und Gameboy-Spiele, Verk. außerdem Sega-M-Spiele, Tel. 089/533729, ab 15 Uhr

Verk. Grundgerät + 2 Spiele + Converter 600 DM. Tel. 04065/48662

Afterburner, Shadow Dancer, Ghoulis u. Ghosts, Super Hang-on, 60 DM, Suche Batman, Super Shinobi (Tausch?), Tel. 08336/1517 (Michael)

Verk., kausale Mega-Drive und Module sowie PC-Engine, An Wochenenden. Tel. 0661/55638 Titus Steinhäuser

Verk. Harzog 2 und Populous für je 60 DM. Tel. 089/613905, ab 17 Uhr

Mega Dr. RGB / PAL, 2 J. Pads, Netzteil 1.4.4, Top-Zustand, nur 289 DM, Strider 39 DM, Th. Force III 75 DM, Afterburner, S. Shinobi je 69 DM, G. Axe, S. Hang On 65 DM. Tel. 0241/520710

Tausche Gameboy + 3 Games + Akku + 150 DM gegen Mega Drive. Tel. 08131/82657

Verk. Rambo 3, Super Hang On, Air-Diver für je 50 DM, Tausche auch gg. Budokan, Afterburner od. Super Mon. GP! Tel. 089/6015042

Verk. Megadrive-Mod., Shinobi, Forgotten Worlds, Altered Beast u. SMS-Module, S. Monaco Grand-Prix u. Battle of Run (neu), 80 % NP, Tel. 08134/53318

Verk. Moonwalker + Alt. Beast, Tausche auch, Kaufe gut erhaltene Module für Mega Drive, M. Jadow, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, Schweiz

Suche Games für MD zu fairen Preisen, Suche auch günstig PC-Engine GT und Super-Famitrond, Karsten Kowak, Puchnermühlstr. 37, 8060 Fürstentfeldbruck

Verk. Shadow Dancer 70 DM, E-Swat 55 DM, Altered Beast 35 DM (alle Jap.), z. Shinobi 55 DM (europ.), Suche Populous + Strider, Tel. 04581/2667, Philipp

Tausche ständig u. zuverk. Mega-Drive u. Gameboy-Games, Verk. US-Videospielmagazin VG + CE, Jahrgang 90, für 75 DM. Tel. 089/740854

MD - 8 Spiele: z.B. Fire-Shark, Wonderboy, Darius 2, Hard Drivin, Elemental M., Tiger-Hell, Gynog, Galaxies u.a. ges. Tausche auch, Tel. 04265/93940

Suche MD, Tauschpartner! Uederzeit! Wenn möglich im Kreis HS, Tel. 02431/74410 (Alexander) Ich kaufe und verk. auch.

Tausche/kaufe und verk. Games für Neo Geo und MD/M3, Suche Neo Geo Joypad, Alex Trischler, Waller Heersstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Was sagste? Du hast ne Mega Drive? Mönsch, denn heute hier mit an Handge mit nach was tauschen können Komm, nu mach'n! Tel. 05021/13258

SEGA MASTER

Verk. für Sega Master das Modul Rocky für 45 DM, Tel. 0911/523435, Nur von 14 - 19 Uhr, Andreas

Verk. absolut neuw. Master Base mit 2 Controlpads, Hang On und 2 Modulen (A. Burner, U. Run), FP 150 DM, Tel. 0731/63755, Gerfl (17 - 20 Uhr)

Verk. für SM: ZAXXON 3 + 2, Teddy-Boy, P-16-Fighter, Ghost House, Missile Defense, Miracles, Warriors, Das St. 30 DM, Tel. 05361/24894

Verk. S. Master + 2 Pads + 2 Joystick + 12 Spiele, Preis 500 DM, Schreib o. ruft an: Jörg Tschieder, Lindenstr. 11, 8206 Bruckmühl, Tel. 089/82924

Verk. Sega Master + 26 Spiele + Light Phaser für VB 380 DM, Tel. 02351/50499, Mit 2 Sticks + 2 Pads

Verk. Sega Master, 2 Joysticks, 8 Spiele (970 DM), Preis: 1000 DM, Suche Gameboy-Spiele, Tel. 06182/24047 (ab 17 Uhr)

Verk. bestes Rollenspiels des Jahres 90 für Master System, Ultime IV 80 DM, Tel. 08142/17369

Verk. Sega Master-Spiele: z.B. Altered Beast, Shadow Force, Tel. 07247/21884, Manuel

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Wer tauscht seinen Sega Mega Drive gg. meinen fast neuen Sega Master + 4 Spiele? Kann auch geg. sein. Tel. A-0612491323. Möglichst in Österreich (Jrnsbruck)

Verk. Sega Master mit 7 Spielen für 400 DM, z.B. Alex 4 und Psycho Fox u. Golden All u. Shinobi. Tel. 0508442281 (Marin Baillie)

Verk. Sega Konsolle + Spiel + 2 Pads für 100 DM. Controlstick: 20 DM. Colwellus, Alien Syndrome je 40 DM. Alex Kid 1. 30 DM, ruf an bei: Tel. 071233/4738

Verk. Segagames (z.B. Shinobi, Geivellus) gg. Hochstangebot. Tausche evtl. gg. Mega- u. Gameboy-Module. Tel. 0892463654 (Thomas)

Halt Du besitzt ein Videospiele-System und bist noch nicht in unserem Club? Dann wird es aber Zeit. Info unter: 02020/37608 (Andreas) anfordern.

Verk. Sega Master mit 3 Spielen, W. Boy I + II, Shinobi + 2 Joypads (eins mit regulierbarem Dauerverbrauch) VB 250 DM. Tel. 0662173106, ab 18 Uhr

Sega Master + 10 Spiele und Profi-Joysticks 450 DM. Tel. 07224-67080

Verk. Kungfu-Kid für 50 DM und R.C. Grand Prix für 60 DM. Tel. 0892721218 oder 089/301154

Verk. Sega-Konsolle + Hung On + 2 Pads + 1 Stick 150 DM. Ohne Hülle. Bed. Cyborg, Hung On + Ninja + Ghosthouse, usw. 60 DM. Tel. 07123/34738

Tausche SMS-Games. Habe z.B. W.Boy 2, Shinobi, A-Kids, Calli-G, T-ACE, usw. 6-8 KE, W.Boy, SP-Harrier, G.B. Vigilante u. andere. Tel. 055422693 (CH)

Hilke. Suche Sega-Module günstig. Jan Andrick, Sophienstr. 14, 2880 Osterholz-Scharmbeck, oder Tel. 04791/6300

Verk. Sega M. 2 Spiele, 3 Pads, und weitere Games: 59, 39 DM. Sega 150 DM. Suche auch Gameboy-Games. Tel. 02174/2140 (Kim)

ATARI ST

50 Top-Atari ST-Spiele (nur Orig.) i.w. Systemwechsel zu verk. St. 25 DM, z.B. Sim City, Midwinter, Falcon, Iron Lord, Populous, Tel. 05141/26524, ab 17 Uhr

Verk. Infocoms Zark 1-3, Sorcerer, Suche Adv. (Infocom, Telarium) z.B. Fahrenheit 451, Bureaucracy, Stallion, Trinity. Tel. 09732/2729 (n. 20 Uhr)

Tauschpartner für Top ST-Demos gesucht. Patricia Nerasse, Isarstr. 45, 4006 Eckrath

Verk. günstig Orig. Stealth, Fut. Wars, Drakhen, Cadaver, Indy 3, Populous, Drag. Flight, ChronoQuest, Mewlio, Duck Master, alle indi., Tel. 06441/85289

Verk. Atari 1040 STE mit SW + F-Mon. + 80 Disks (Hardware + Software): z.B. Falcon + Mission 2, Klax, RVF Honda, + 2 Joysticks, Tel. 07924/81588 (Oliver)

Private Kleinanzeigen

Verk. Grand Monster Slam 30 DM, Staiger 20 DM, King's Quest 1, 2, 3, 60 DM, Altered Beast 10 DM, Microprose Soccer 50 DM. Tel. 0211/395463

Verk. F16-Falcon u. Indy 3 Graphic-Adv., beide komplett in dt.-für je 50 DM. Tel. 0851/43111 (ab 20 Uhr)

Verk. Tausche Orig.: Ultima V 50 DM, Kings Quest II 15 DM, Broccphy 35 DM, Street Fighter 20 DM, Nebulus 20 DM, Black Lamp 30 DM, Suche Cadaver: Tel. 030/2169158

Tausche ST-Orig. wie: Loom, Dragon Flight, Kick Off II, Larry II, Kings Quest IV, Pirates, Manhunter II, Gravity, Toobin, R+ u.v.a. Tel. 0521/822962, Sven

Verk. Loom, Elite, Lords of Doom, Paratrooper 90, Cadaver, Kult. Starglider I + 2, Star Flight, Indy 3, Populous, F16, Sörke Neise, 2000 Hamburg 4, Tel. 040/4917218

Verk. Midwinter, Tower of Babel, Kult. Interphase, Ultima 5, Cosmic Pirate, Millen, 2.2, Dark Side-Fall Observer, Flagger, 20-40 DM. Tel. 040/4221978, Hagelberg, F.

Suche Cadaver, bitte Ihre finest Hour, verk. Star Trek 30 DM, Kick-Off 2 45 DM, Exercise-Plus 65 DM, Suche PD-Prig, oder andere Originale, W. Kröger, Waldmannstraße 93, 3540 Korbach, Tel. 05631/64821

Suche Tauschpartner für gute ST-Software. Zuschriften an: Thomas C/O, DAK, PF 510144, 7500 Karlsruhe 51

Superspiele! Verk. Hillstar, Ihre finest Hour, Starflight 1, Starflight 2, Bloodwings, Indy Adv 3, Dragonflight, je 30 - 40 DM. Tel. 040-582026

Verk. Orig. Indy 3-Adv. dt., für 89,95 DM mit Lösung, Tel. 0435184418 (Garnit) ST, Verk. ASM von 10-90 - 8-90 und PD von 12-90 - 1-91 je 4 DM

Sucht: 1040 ST-Software, Zweitw., Speicher- und Scanner, Aushilf, Angebote an T. Egelkraut, Lewarkweg 2, D-2540 Rostock 40

Tausche Rings of Medusa (neu) gg. Orig. Tetris, P. Paternman, Tel. 06282/75147, Suche Orig. Tetris zu kaufen

Hoc Verk. ST-Komplettsystem (512 er, SC 1224, SF354) mit Maus, Joysticks und 20 Orig.-Spiele, alles 100 % o.k., VB 1500 DM, Tel. 09891/6431 (Andy)

Verk. Spiele für ST: Impenun, Full Metal Planet, Player Manager, Extra-Time, Das Magaz. Sim City, Pirates, RVF Honda, Tel. 05971/64062, Nik ab 20 Uhr

Verk. Atari 520 ST + Floppy + 23 Spiele, z.B. Alterburner, R-Type, Creat Courts, PacMan, Outrun, Space Harrier, International Karate usw., 450 DM, Tel. 0931/82687

Atari ST- und Amiga-Software! Schreibt an Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland

Verk. Orig. Sim City, Oil Imperium, North and South, Jumping Jack Son, Rainbow Island, Operation Thunderbolt, West Phaser etc. Tel. 0271/356790

Private Kleinanzeigen

Verk. Dragonsprint (orig.) für nur 10 DM, Anschiff: Sielan Borgmann, Schallheim 23, 2262 Leck, Tel. 04662/2157

Suche Tauschpartner für Atari-Demos. Schickt Eure Listen an: Jörg Hahne, Kehlerstr. 28, 7500 Karlsruhe 41

Verk. Aushilfe Orig.: Loom, Oil Imperium, gg. gute Orig. wie z.B. Pirates, North & South, S. Wilmes, A. d. Lied 20, 5945 Fredeburg, Tel. 02974/6448

Suche für den ST das alte Spiel T.N.T. (ca. 1987) und andere. Prg. Indy 3 usw., Michael Meud, Elisabethstr. 47, 5020 Frechen

Suche Kick Off 1 für Atari ST dringend. Angebote an: Julian Eichhorn, Rehewiese 18, 2160 Stade (Habe alle Codes für B. Lightning & Gates)

Suche Mitglieder im Lynxclub Stade. Wendet Euch an: Julian Eichhorn, Rehewiese 18, 2160 Stade (Habe alle Codes für B. Lightning & Gates)

Suche Tauschpartner für Atari ST aus der BRD, Österreich und der Schweiz. Listen bitte an: O. von Allmen, Sonnenblümel, CH-8604 Volleswil

Tausche, kaufe und verk. Orig.-Spiele und PD-Software. Auch Anfänger. P. Stick, P.O. Box 76, NL-2995 ZJ, Heerjansdam, Holland

Suche Star Trek (alt: ungefähr 3 Jahre), Suche auch Julian Eichhorn, Rehewiese 18, 2160 Stade (Habe alle Codes für B. Lightning & Gates)

Suche LW für Atari ST 1040. Schreibt an: Kuen Christian, Steing 193, A-6574 Pettnau/Arnbreg

Verk. Orig. Larry III + Invest für 150 DM. Tel. 05839/218, ab 19 Uhr

Verk. 1040 STFM + SM 124 + HD 30 MB + LW 3,5" + Col-TV + 10 orig. Games (Chaos, Starflight, Populous, Pirates etc.) i.w. VB 2300 DM, Tel. 089-316418

Verk. Xenon 2, T. Thompson, R. Islands, Seuck, Stormlord, Midwinter, je 40 DM. Tausche evtl. gg. gut erhalt. Mega Drive-Module, Tel. 0221/317650 von 14 - 17 Uhr und ab 19 Uhr

Arbeitsloser ST-Freak sucht günstig Spiele, alle Spiele und gute PD. T. Schneack, J. Schares-Str. 3, O-2520 Rostock 25

Verk. ST-Originale! Tel. 0271/354711 (Sascha)

Suche Tauschpartner für ST, habe gute Games. Suche Off Road, Lars Ackermann, 2000 Nordstedt, Mühlenweg 14 a, Tel. 040-5228979

Suche alle Art von Wrestling auf dem ST, besonders WWF2 Björn Bommier, Eisenfeldstr. 7, 8765 Erlenbach

Suche Orig. Games ohne Fehler, z.B. Player Manager, Soccer Manager Plus, Copy ist zwecklos. Angebote an: 8000 München 71, Schuchstr. 21, Tel. 089-799540 (Mihm)

Verk. o. tausche ST-Orig.: Chaos Strikes Back, Del. o. the Crown, u. Scenery Disc 7 für Flight I. Suche alles, was neu + günstig ist. Tel. 05441/4796, Andreas ab 15 Uhr

Private Kleinanzeigen

Verk. Atari 1040 STF mit Maus, Joystick u.v. Software (Dungeon-Master, Carr. Comm. usw.) 100 DM. Zustand 1a, Tel. 02041/22496, ab 20 Uhr

Verk. Orig. Populous + Data-Disk, RVF Honda, Zaki-Mackraken, Kult. Battlehawks 1942, Spherical, R-Type, Skyblower, Typhoon - Thompson, Tel. 05381/2050

Suche Kontakte zu ST-Freaks aus Germany, France, Austria etc. Insbesondere Demos! Matthias Beck, Hahnerstr. 15, 4200 Oberhausen 11, Auan ST

Sammler sucht gut erhaltene alte und neue Orig.-Spiele, Zahle gut. Tausche und verkaufe auch. Tel. 0711/794285, ab 20 Uhr

Suche ST-Tauschpartner. Liste an Jochen Heußer, Eicherning 18, 6306 Langgöns, Tel. 06403/3339, P.S. Nur zuverlässige Leute.

Verk. ST-Games: Gauntlet, OIDS, Bards Tale, Starglider 2, P.S. Day, Dungeon M., Chaos, Sindrikt, Elite, Pirates u. auch einzeln. Tel. 1203-6556, Preis VB

Kaufe und verk. Infocom-Adventure. Suche ZORK 3, Deadlands, Enchanter, Cuccus, Edge, aber auch andere Spiele. Tel. 0271/355297

Verk. Tausche: Northsea Interne 20 DM, Ascot 10 DM, Sub Battle Simulator 30 DM, Bei Verk. nur Vorkasse. Tel. 06171/52367 (ab 14 Uhr)

Verk. 8 Mie. alten Atari 520 ST + 1 MegaByte + 5 Orig. + 50 Disketten + Diskettenbox + Maus + Floppy SF 314, VB 750 DM. Tel. 0202/522350

Orig. Bloodwings + Data-Disk, Chaos Str. Back, Tanglewood, Amazon, Demons Winter, Knight Orc., Dragonflight, Twilight World, Deja Vu, Tel. 06074/50708

Suche: F-19 Stealth Fighter m. dt. HB, Tel. 02158/4969

Verk. Toobin, Kick Off 2, Emlyn Hughes Int. Soccer, Jens Luterbach, Tel. 06443/366

Verk. Lynx (mit Garantie) + California Games u. Blue Lightning (100 % o.k.), für 300 DM. Melden bei Dir. Tel. 06033/65399

Verk. Atari Mega ST4 + SM 124 + Megaflo 30 + 1 ST Word + Signum, alles 1 halbes Jahr alt, 300 DM. Alexander Paul, Lübenstr. 31, 6252 Diez, Tel. 06432/5256

Tausche verk. Orig. Spiele: Tiebreak E. H. Soccer. Suche Rings of Medusa u. zum Tausch BTX: Tel. 06101/41283. Keine Raubkopien.

Silent Service, Kings Quest 1-3, Garfield Winters, Tail, Space Hammer, Dyer 07, Bombjack, Thundercats je 36, Tel. 0621/574641

Verk. Orig. Bard's Tale, Skyblaster, je 15 DM; Bomb Jack, Tass Times in T. je 20 DM; Populous 30 DM. Tel. 06526-430

Verk. für Atari ST: Klax 30 DM, Xenon 1 15 DM, Archipelagos 20 DM, Müller, Kellenweg 8, 8025 Unterhaching, Tel. 089-6114254

Atari ST-Club-Neugründung, Zeitschrift, PD u. Orig., Tausch, Tips, Wettbewerbe... Info: ST-Club, Timo Krämer, Kellenstr. 11, 7319 Dettingen/Teck

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- ★ Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte

sowie

Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.

- ★ Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.

- ★ Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z.B. Unterschrift)

POWER
PLAY

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Verk. ST/1 MB - SM 124 + 2 LW mit 29 Orig.-Spielen, VB 800 DM. Tel. 089/3542110

Mein ST leuchtet nach Games. Sendet Eure Liste an: Valentin Henz, Salferstr. 85, CH-4310 Rheinfelden (Schweiz)

Tausche, habe Larry 1 + 2, PuTTY's Saga, Populous, F16 Combat und F16 Falcon, Bombuzal. Suche alte und neue Spiele. Huber R., Tel. 089/3115562

Wer tauscht mit mir Spiele? Suche Back to the Future, Tebtrak, Italy 90, Ghostbusters usw. für Atari ST. Tel. 0240/43024, Mario

Verk. Atari 520 ST mit 2 Floppy, sowie Impetum, Sm City, Dragon-Flight und andere Orig.-Spiele, VB 850 DM. Tel. 02226/19351, ab 17 Uhr

Wer mir als 100ster 100 schreibt, bekommt meine ganzen Disks (500). Schickst an C. Watterkamp, Höpkeallee 88, 2356 Moormerland

Verk. Disk's + Spiele, pro Disk 2 DM. Tel. 04954/1814, ab 18 Uhr

ST: Verk. Orig. Kult, Bobo, Orig. Nep, Drag Spirit, Purple Salt, Zieg, 90 DM. Su auch Spiele, H. Heidrichs, Kitzschbrodter Str. 183, O-8122 Raasdorf

Atari 1040 STF zu verk. Monitore und Drucker und anderes. Genauere Info unter: Tel. 0731/81952. Jeden Abend von 18 bis 20 Uhr

Verk. Tootin, Kick Off 2, Emlyn Hughes, Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Sofort Geld. Kaufe Orig.-ST-Prog. Alle Spiele und Programme ab 89 bis 90. Rupert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2356 Kalkenkirchen, 100 % Rückkauf.

Suche Amiga oder Atari ST für 500 DM. Verk. für C 64 Hostages 20 DM. Tel. 09961/25509 (Markus)

Suche für ST das Orig. MIDI MAZE. Tel. 02181/81450

ST-Software Stk. 30 DM, 10 Stk. 200 DM, alle 50 Orig. 750 DM. Tel. 02902/59372

Suche Orig.-von Dungeon Master und Loom für 50 DM. Angeb. an: Uwe Matten, Kreuzhof 1, W-6791 Nettlingen. Bitte schick!

Verk. billig o. tausche ST-Orig. m. Anleitung. KC III, Red October, Power Drift, Rock'n Roll, 3rd Courier, Spheria, u.v.m., Tel. 06127/8566, 18 - 20 Uhr

Suche R. Danger 2, Lemmings, Cadaver, Turanic, North + South, Flood, R. Islands, Spherical Kai Voigt, Unt. Lettenweg 5, 7778 Markdorf. Tel. 07544/3158

Verk. für ST: Deja Vu II, 80 DM, Larry II, Indy Adv. je 50 DM. Tel. 0221/449989

Fish Double Dragon, Action Race, Afterburner, R-Type, Pac-Mania, Jeanne D'Arc, Rampage, Populous ab 30 DM. Tel. 06106/3527

Atari ST: Public-Domain-Variante - suche gute Demos von TEx Union usw. Digisound - Grafik, F. Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10

Atari-Spiele: Galdregions Domain 30 DM, Manhunter II 35 DM, Atari-PD ST - u. 2000-Serie, jede Disk nur 2 DM. Tel. 02053/40761

Billig! Atari ST- und C-64-Computerspiele. Transworld Heavy Metal usw. Kostenlose Liste anfordern bei: Casom Claus, PF 1244, 6780 Pirmasens

Russos Auswahl zu sagenhaften Preisen, Atari ST- und C64-Computerspiele, kostenlose Liste bei: Casom Claus, PF 1244, 6780 Pirmasens

Verk. Rambo II 20 DM, Double Dragon II 30 DM, Operation Thunder 30 DM, Larry I 10 DM, Galt, 25 andere, Schick an: Ralf Walz, wolk, Breuningsstr. 7, 7400 Tübingen

Atari TT: Suche Böckensattel, Saxx, Warenmin, Chananyase usw. Auch VTX, DFX, Telefonbank mit TT usw. H. Fuchs, Postlagernd, CH-8021 Zürich

KONTAKTE

Suche Tauschpartner mit Amiga, Schickt Eure Listen an: Jamil Azouza, Boelckstr. 131, 1000 Berlin 42

Private Kleinanzeigen

Literatur. Günstig viele Hefte, SH. v. ASM, Power P., Happy, 64'er Amiga - u. PC-Mag. u. Bücher zu verk. Liste 64'er, T. Dehm, Wenzel-Str. 7, O-1307 Eberswalde

Gpk - Der Computerclub in Österreich. Siehe Power Play Clubseite. Wrote Fast, Neugirnsberg, Hannes Moser, Achsenstr. 54, 6200 Jenbach

Suche Tauschpartner für den Amiga. Schickst an Marius Hul, Hauptstr. 12, 6440 Bebra

Verk. Computer Live 2/89 - 1/91, C-16 (leicht defekt) + Datenset + Tapes (Orig.) Verk. auch einzeln, A. Blohm, Stienweg Str. 8, 2168 Droschtersen 1

Black Legion Amiga-Club sucht noch Mitglieder & Kontakte zu anderen Clubs. Auch für Anfänger. Weitere Info unter: Tel. 0711/3462876 (Simon) ab 18 Uhr

Suche Power Play-Ausgaben 1/89 - 3/90. Nehme auch einzelne Hefte. Angebote an: Mario Rüdel, Engländerstr. 6, 8751 Heigenbrücken

Spielesammler/Ges. Evtl. auch Grafiker. Robert Landfried, Kellheimer Str. 9, 8421 Painten, Tel. 0949/843

Programmierer-Team sucht Top-Programmierer oder Grafiker an Amiga oder ST für Top-Spielerproduktion. M.Banks, Bergstr. 218, 4370 Marl

Kaufe und verk. Orig.-Anleitungen: Suche auch Spielzubehör (z.B. Poster, Karten, Aufkleber, Verpackungsmittel, u.v.m.). Meider Euzen, Tel. 0208/762227

Der Amiga-Club! Man gönnt sich ja sonst nichts. Info ist gratis. The Expedient Club, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4260 Oberhausen

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Amiga-Computerclub für Programmierer, Anwender, Profis & Anfänger. Infos bei: Angar Grüne, Schillerstr. 14, 57568 Fröndenberg

Suche Module für SHK Neo-Geo. Tausche und verk. auch MD- und PC-Engine-Spiele. Suche Arcade-CD's. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609, ab 19 Uhr

Suche Mitspieler für Middleage 2.0 - Postspiel. Gratisinfo + AP: Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen. Strategisches, komplexes PBM

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe und suche neueste Soft. Michael Thöge, Barbarastr. 31, 6601 Heusweiler 1, oder 06806/83763, 100 % Antwort

Verk. für Apple II folg. Orig. Knights of Legend + Champions of Krynn für je 50 DM, beide 80 DM. Ruf an ab 17 Uhr. Tel. 02234/36966 (Ralf)

Suche dringend alle mögl. Komplettlösungen gg. Barzahlung (z.B. Bards Tale 1-3, Hero's Quest, Drakhen, etc.) Habe PC. Tel. 09331/2722

Suche Tauschpartner für C64. Habe u.a. Hostages, Turanic, Pirates, X-Out, Lillian an Eberhard Hoffmann, Schrotebogen 16, O-3034 Magdeburg

Für Power Play 1-6 (1988) beste ich viel, viel Geld. Nämlich 3 - 4 DM pro Heft (je nach Zustand). Olaf Schulz, Burgstr. 23, 2262 Leck

Lyrix - Suche Tauschpartner. Habe gute Games! (Calli, Games, Blue Light etc.); suche Klax, Slime World... Bitte im Raum Wülzburg. Neers Tel. 02156/5528

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Suche Amiga-Tauschpartner. Habe neueste Soft. mit Liste an: Michael Jakob, Lünnerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. 100 % Antwort

Private Kleinanzeigen

Suche C128 D (nur Grundgerät) für max. 300 DM, inkl. Porto. Evtl. Zusatzgeräte (VHS). Wer hat den Bubble-Bobble-Spielautomat? Tel. 04323/3171

Tausche Neo-Geo gg. Super-Famicom. Tel. 02195/69324

Verk. tausche und suche Games für Sega Mega Drive, PC-Engine und Lynx. Tel. 02822/52527, ab 19.30 Uhr

Double Trouble - Der Sega-Mega-Drive u. Nintendo Club. Mitglieder in ganz Europa können nicht lügen. Tel. 030/6849816

Verk. Sinclair ZX Spectrum 48K, Spectrum +45 K, Interface 1, 2 Microdrives mit 23 Cartr. mit viel Software gg. Höchstgebot. Tel. 06074/50708

Zu verk. Fantic-Computer (nicht PC) inkl. Disk Drive & Monitor. Tel. CH-031/7214726

Verk. kaufe, tausche alles, was mit Gameboy, PC-Engine, SuperAmiga, Game-Gear, Madgarden, Neo-Geo zu tun hat. Tel. 0891/403732, ab 13 Uhr

Versch. Bücher (auch Computerbücher), Musik- und Hörspielkass. preiswert abzugeben. Liste gg. frank. Rückumschlag: R. Leich, 3 Wöndy 9, O-2400 Wismar

Lyrix - Tausche Lyrix Games, Suche Gates of Zandark, Slime World, Rampage und die neuen: Rygar, Zaxxon, Roadblocker. Tel. 06384/1688

Suche Tauschpartner C64, habe Games wie Double Dr. II, Rainbow Warrior, Great G. Klax, Suche: Gremlins II, Turanic, Ninja, Rextu u.a., Laus Rühpeter, Fasanenweg 13, 3510 Hamm-Münden

Suchen Tauschpartner für C64-Disks. Ruf an: Tel. 05142/551 - Rüdiger; Tel. 05142/908 - Stefan

PC-VGA: Suche Tauschpartner mit guter Soft. Brauch alles 3,5" o. 5,25". Tel. 04954/1614, ab 18 Uhr

Are you a cool Doctor-GFX or Music-Artist? Then come and join Xenix. Send your Productions to: P.O. Box 12, A-6178 Völs, 100 % reply! No Losers!

Suche World Championship Wrestling (von Epy), Back to the Future 2, Die Hard und die Codekiste zu Indy 3 Action. Ruf an, ich zahle gut! Amiga CH. Tel. 06149/2933, Christoph, bis dann

Verk. Happy Computer, Computer Live, Power Play und Amiga-Orig. Liste bei: A. Möller, Wikingstr. 12, 2103 Hamburg 95

Verk. CBM 610, Top-Zustand. Seltenes Sammlerstück. Preis VB. Tel. 02271/94398, ab 19 Uhr, Niko

Welche Spiel-Fans haben Interesse, sich ab und zu zum MIDI-MAZE spielen zu treffen? Allen ab besten ab 18 Jahre, Raum K oder D. Tel. 02181/81450

Suche Kontakt zu anderen PC-Engine-Usen, Wer Lust und Laune hat, Erfahrungen, Tips usw., austauschen, ruf mich an: Tel. 0952/172820

WOC-Club sucht Tauschpartner für Game Boy. Wir wollen auch für C64 neue Orig.-Games: Ivo Baco, Gartenstr. 18, 6834 Ketsch. (Wir sind zuvorigst!)

Bin Amiga-Einsteiger. Suche andere User zwecks Austausch von Programmen und Erfahrungen. Conny Schlick, Stollberger Str. 234, O-9043 Chammitz

Archimedes, Suche Tauschpartner aus der Schweiz und aus Deutschland. Write to: Yves Bortel 8, Eggstr. 84, CH-8620 Wetzikon

Suche deutsche Anleitung zu Kick Off 2, Jonathan Stue, Weidenbörnerstr. 37, 8758 Goldbach

Suche Kontakt zu weiblichen Amiga-Usen (O. O.). Schickst an: Hanna Kopting, Schlossgasse 5, A-9500 Villach

Suche Powerplay von 1988 bis 3/90, möglichst 90 - 100 c.k., zahle gut. Christen Piller, Marktplatz 12, W-8399 Kollmar, oder Tel. 08536/330, ab 15 Uhr

Wer kopiert mir die Ultima Beilagen zwecks RS-Session in Britania? Alexander Roggli, Gienbergstr. 2, 2000 Nordstedt. Tel. 0405/524729

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Suche P.P. 1/90, 2/90 und unten 1088. Bitte für jedes Power Play Heft 5 Mark, nur wenn 100 % guterhalten. Dennis Vukosav, Metzgerstr. 2, 6600 Saarbrücken

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von unrechtmäßig geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Daten-trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte halten für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für den C64, habe Pirates u.a. Games. Fordert o. schickt Liste an: Michael Spork, Auf der Mauer 6, 3588 Hornberg-Elze

Suche Atari 800 XL/XE. Dringend! Angeb. an: Uwe Schweitzer, Dahlhäuser Str. 2, 5608 Rodewaldmatt 2, Tel. 02195/6437, ab 18 Uhr

Suche Nordic-Power-Cartridge oder Action-Replay Mk. - u. 30 DM. Tel. 05231/5204

C64-Grafiker (sowohl Konvertierungen als auch Neuentwürfe) sucht: Pro-Team, P. Fröhlich, Rappansauerstr. 22, 7107 Bad Wimpfen, Tel. 07063/366

Suche PP 10/90. Beste 6 DM + Porto. Tel. 04765/1075. PS. Nur 1A-Zustand.

Monkey Island. Verk. tolle, ausführliche Komplettlösungen inkl. Pläne und Grafiken. Preis: 50,65 (7 DM). - Porto u. Vsp. Tel. 02747/2023, Österreich

System SIX inc. 1989 is searching for: new Demo contacts. Write soon to: SE, Kapellendegasse 32, 6102 Plungstadt, or call: 06157/4452

Was? Vier Anzeigen reichen noch nicht? Dann können wir Euch auch nicht helfen. VGC - Der ultimative Videoclipper. Sandertstr. 26, 5060 Berg, Gladbach 2

Möchte meine ASMs (3, 5, 7 - 12/89; 1, 2, 5, 7 - 9/90) verk., da ich den Platz für die Power Plays brauche. Schickst an: Fabian Leinen, Metter Allee 9, 5300 Bonn

Phoenix - Der Amiga-Club: Bei uns gibt's keine R.K.s, dafür aber einen tollen Club. Info bei: Phoenix, Burgweg 3, 7186 Billingsbach

ZUM SAMMELN

Apprentice Teil 1

AMIGA • ATARI ST

Torsten Emmanuel aus Bad Kreuznach ist unter die Zauberlinge gegangen und weiß inzwischen, wo im Spiel Extraleben und Teleporter versteckt sind.

Seine Karten und Erklärungen dürfen auch Euch das Leben etwas leichter machen. Er hat versucht, die Karten so einfach wie möglich darzustellen. Das heißt, daß Gegner und Hintergründe, wie Bäume oder Säulen, von ihm weggelassen wurden.

Extraleben:

Level 2 nach Level 18
Truhe B leerretren, Hebel A bewegen, zurück zum Anfang laufen.

Level 3 nach Level 19

Hebel A bewegen, Insel B erscheint, Hebel C bewegen, Wand D verschwindet, Schlüssel E einstecken, Ausgang E2 betreten.

Level 4 nach Level 20

Auf der letzten Brücke fünf Kisten stapeln, die unterste wegretren, und die Brücke wird durchlässig.

Level 6 nach Level 24

Hebel A bewegen, der Schlüssel erscheint, zurück zur Extratur laufen.

Level 7 nach Level 26

Nachdem man den roten Ring gegen den Schlüssel eingetauscht hat, stellt man vier Kisten (A,B,C,D) in dieser Reihenfolge auf und folgt den Pfeilen zum Ausgang.

Um an den dritten Silberschlüssel zu gelangen, geht man wie folgt vor: Kiste am Punkt A abstellen, Krugsymbol B nehmen, zu den vier Türen im Westen laufen, Krug eintauschen und die rechte Tür betreten.

Level 13 nach Level 29

Nur dem Pfeil folgen, den Ausgang findet ihr dann ganz leicht.

Extraleben:

Level 4 und Level 8

Kiste an Punkt A platzieren, Hebel B bewegen, Leben C erscheint.

Level 13 nach Level 29

Nur dem Pfeil folgen, den Ausgang findet ihr dann ganz leicht.

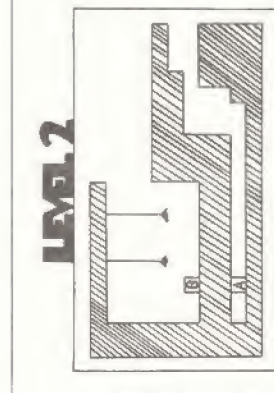
Extraleben:

Level 4 und Level 8
Kiste an Punkt A platzieren, Hebel B bewegen, Leben C erscheint.

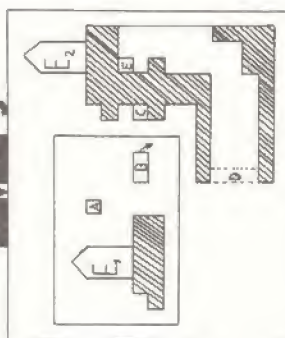
ZUM SAMMELN

Apprentice Teil 3

AMIGA • ATARI ST



LEVEL 2



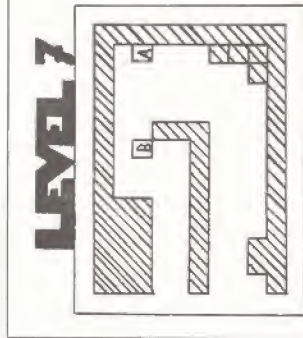
LEVEL 3

In Level zwei und drei findet ihr praktische Teleporter

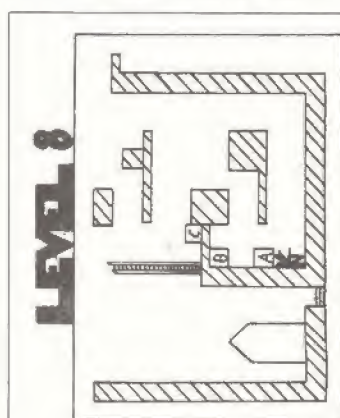
ZUM SAMMELN

Apprentice Teil 2

AMIGA • ATARI ST



LEVEL 7



LEVEL 8

In Level sieben und acht sind Extraleben versteckt

CompuCamp - Ferien total... ... wir machen sie!

**KOSTENLOS für
alle POWER-PLAY-Leser!
DER NEUE CAMPS-
KATALOG '91-
THE BEST OF COMPUTING,
SPORTS, LANGUAGE
AND FUN!!!**

CAMPS



Computer-, Sprach- und Sportferien mit
CompuCamp - das Programm der Superlative:

- Camps in Süd-, Mittel-, Norddeutschland und England mit
- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwenderkursen (von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PC's)
- Computer-Spezialkurse: Hardwareeinzel und DPU für C64 und AMIGA
- großem AMIGA Angebot (9 Kurse) für Einsteiger und Cracks (NEU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkurse - beliebig kombinierbar mit dem Computer- und Sport-Programm
- 27 verschiedenen Sport-Lehrplänen: Tennis, Snowboard, Surfer, Bormerger, Golf, Windsurfen, ...
- NEU: Baseball-specials für Einsteiger und Fortgeschrittene, Landdrachen.

- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Kinder von 10-18 Jahren.
- Skateboard-Camps mit TITUS skates-Profis.
- FRÜHJAHR, PFINGSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

- **US-Sprachferien-Programme:** Vier Wochen-Trips in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Gastfamilien, Sprachkursen und Freizeit-Angeboten.
- **High School- und College-Programme:** Ein Schuljahr, Studienjahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Halb- und Vierteljahres-Programme. Platzierungs-Garantie (Kalifornien, Florida etc.). Intensive Vorbereitung und Betreuung.

CompuCamp

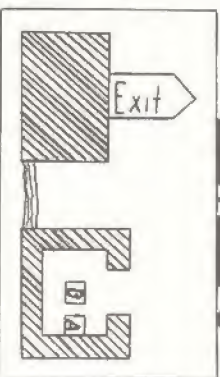
der CompuCamp-Spezialisten

...mehr Informationen
im **Gratis-katalog sofort!**
mit dieser Karte anfordern!

Nach schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/81 10 81

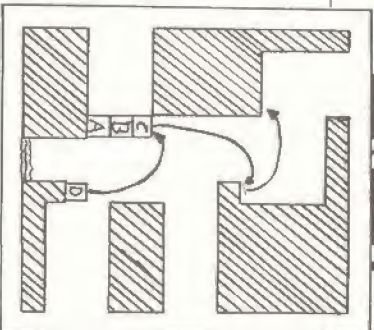
Apprentice Teil 3

LEVEL 6



Die Levels sechs und sieben laden zu einer Reise ein

LEVEL 7



Apprentice Teil 1

Level 5, 7, 18, 19, 29

Hebel A bewegen, dann erscheint Leben B.

Level 24, Teil 1

Kisten A und B plazieren, Hebel C bewegen, Leben D erscheint. Schlüssel E holen.

Level 24, Teil 2

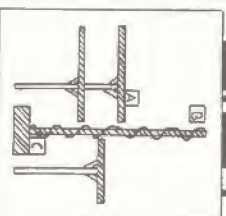
Hebel A bewegen, Leben B erscheint. Wichtig! Hebel C bewegen, da dieser einen Weg im Osten für weitere Leben öffnet.

Level 27

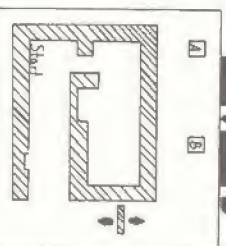
Hebel A bewegen, Vogel B läßt ein Leben an Punkt C fallen (dieser Vorgang kann, man lese und staune, über 20mal wiederholt werden).

vw

LEVEL 4



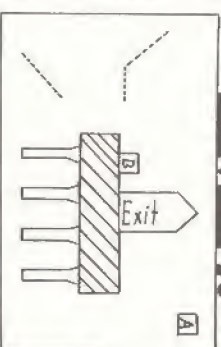
LEVEL 5



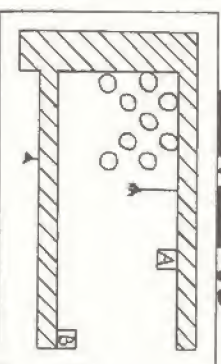
Die Levels vier und fünf versorgen Euch mit Energie

Apprentice Teil 2

LEVEL 18



LEVEL 19



Level 18 und 19 bringen verbrauchte Energie zurück

Ja, ich will mehr wissen über die Computer, Sprach- und Sportferien von CampCamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (bitte ankreuzen). Alles über

- ☐ **Camp-Ferien** mit Computer, Sprach- und Sportkursen
- ☐ **US-Sprachreisen**
- ☐ **High School-Aufenthalte** in den USA
- ☐ **College-Aufenthalte** in den USA

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Teil _____ Geburtsdatum _____

besten Computer Typ _____

bin besonders interessiert an _____



US-Sprachreisen-Trips nach Kalifornien
HighSchool- und College-Aufenthalte
Programmerziehung
BRISBALL-Special-Lehrpläne



Im gestreckten Galopp durch 3 MByte Grafik (Amiga)

FANTASY-FÜNFKAMPF

Wrath of the Demon

Mit dem vier Disketten füllenden "Wrath of the Demon" macht das kanadische Softwarehaus Readysoft den englischen "Shadow of the Beast"-Erfindern Reflections ernsthaft Konkurrenz: Um die Mär vom einsamen Ritter ansprechend auf den Monitor zu zaubern, wurde die horizontal und parallax scrollende Landschaft in über hundert Farben bepinselt; der Held und die gut 100 Monster des Spiels dürfen sich an 1400 Animationsphasen erfreuen. Handlung und Spielablauf präsentieren sich da schon bescheidener: Bis

der zornige Dämon vernichtet ist, muß vom Spieler eine Anzahl recht simpler Minispielchen überlebt werden. So überspringt man in den Reit- und Laufsequenzen Hindernisse auf dem Boden und zerschlägt gleichzeitig fliegende Monster mit der Faust. In diversen Prügel-Levels schwingt man das Schwert und das Bein, um grüne Teufelchen oder großgewachsene Waldriesen zu morden und Geschossen auszuweichen. Wundertränke und stärkende Extras sind beinahe an jeder Ecke zu finden. wi

Originelle Spielideen scheinen in Kanada Mangelware zu sein: Nach unzähligen Dragon's Lair/Space Ace-Versionen orientiert sich Readysoft nun an Aufmachung, grafischer Präsentation und akustischer Untermauerung des technisch eindrucksvollen "Shadow of the Beast". Ob zu Pferd oder zu Fuß muß gesprun-

Na ja...



gen und geschlagen werden; hier und da krallt man sich ein spektakuläres Extra. Ohne flinkes Auge und blitzschnelle Reaktion hat man dank des gepfeiften Schwierigkeitsgrades keine Chance. Wer sich mit einem grafisch aufgeblasenen Einfachspielsprinzip anfreunden kann, sollte probierspielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Readysoft, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 52%

Grafik: 70% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es viel Geschicklichkeit erfordert, den "Rolling Ronnie" durch die Stadt flitzen zu lassen? Denn auf seinen Rollschuhen ist er nicht nur fix – er muß auch Aufträge ausführen und Aufgaben lösen. Mit lustiger Comic-Graphik und deutscher Anleitung...

... daß in jedem Kämpfer ein Champ steckt? Entdecken Sie Ihre Fähigkeiten als "WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER". Trainieren Sie Ihren Favoriten und führen Sie ihn von Turnier zu Turnier zum Sieg. Helfen wird Ihnen dabei die deutsche Anleitung...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den "MIG 29 Fulcrum" und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks. Und als weiteres Highlight wird ein Bildband über den MIG 29 mitgeliefert.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele
haben einen original
BONICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!



Der Freund und Helfer in Nöten (Amiga)



Schade um jede Mark: übelster Ballerquark (Amiga)

COP GEGEN GANGSTER 0:1

Eswat

Nun versuchen die Action-Cops der Elitetruppe "Eswat", nach der Megadrive- und Master-System-Fassung, auch auf den Heimcomputern das Verbrechen auszumerzen. Spielerisch orientieren sich die Computerversionen dicht am Automatenvorbild.

Wahlweise allein oder zusammen mit einem Kumpel steuert Ihr ein (oder zwei) Polizisten-Sprites durch die verbrecherhaltigen Straßen der Stadt Cyber City. Euer Polizist kann per Joystick hüpfen, rennen, kriechen und aus allen Rohren bal-

lern. In den ersten drei horizontal scrollenden Spielstufen seid Ihr noch als Otto Normal-Polyp unterwegs (Uniformhemd, 45'er), erst ab dem vierten Level bekommt Ihr die fiesche Eswat-Ausrüstung (gepanzerter Schutzanzug plus eingebauter MG). Durch Aufsammeln von Extras könnt Ihr Eure Hochglanzrüstung weiter verbessern. Das Spektrum der Antigangsterextras reicht vom Flammenwerfer zum Gano-venrösten bis zum Raketenantrieb, der Euch für kurze Zeit fliegen läßt, und Ersatzmunition. mh

Die Programmierer der Computerversionen von Eswat sollte man kurzerhand verhaften lassen. So ein Murks ist mir schon lange nicht mehr unter den Feuerknopf meines Joysticks gekommen. Die Amiga-Fassung wartet zwar mit netter Grafik, Digsprache und recht sanftem Scrolling auf, aber dafür wird's

Na ja...



spielerisch unfair. Feind-Sprites, denen man kaum ausweichen kann, ein Munitionsvorrat, der nach spätestens zwei Sekunden verbraucht ist, und Obergegner, die nur mit viel Glück ihr Leben lassen, sorgen hier für den großen Frust. Genau andersrum sieht's hingegen bei E-Swat auf dem C 64 aus.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 44%

Grafik: 59% Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 47%

Grafik: 48% Sound: 51%

Schwierigkeit: leicht

FRIEDE SEINER ASCHE

Line of Fire

Wer sich noch an Oceans letztjährigen Dauerfeuerbeitrag "Operation Thunderbolt" erinnert, der weiß in etwa, was bei "Line of Fire" auf ihn zukommt. Ein oder zwei Spieler steuern Fadenkreuze über den Bildschirm, um sich durch acht Levels zu schießen. Mit dem linken Mausknopf aktiviert Ihr eine Salve MG-Feuer, mit dem rechten wird eine der limitierten Handgranaten eingesetzt. An Gegnern wird die bewährte Mischung aus Soldaten, Panzern und Hubschraubern geboten. Die bösen Feinde schießen gemei-

nerweise zurück, gewähren Euch aber im Falle eines Bildschirmschlags fünf Continues.

Das Besondere an dem Spielhallenvorbild ist die sich zum Teil drehende 3-D-Grafik. Die Programmierer haben versucht, auch dieses technische Glanzstück umzusetzen. Das Aufschließen von Extrakisten bringt Euch Lebensenergie oder ein paar Granaten zurück. Dann ist auch die Anleitung mit ihrem Latein am Ende: Der unsterbliche Satz "Wenn sich etwas bewegt, schieß richtig drauf!" fällt den Inhalt des Programms prägnant zusammen. hl

Bevor einer sagt "Der Lenhardt mag ja solche Spiele prinzipiell nicht", möchte ich auf "Dynamite Duke" fürs Mega Drive verweisen: Auch hier wird stoisch geballert, aber dank guten Leveldesigns und vieler versteckter Extras kann man's durchaus spielen. Line of Fire auf dem Amiga hingegen ist nicht nur inhalt-

Hilfe



lich ziemlich verkorkt, hier bringen schlimme Spielbarkeit und grobkörnig-häßliche Ruckelgrafik auch härteste Actionfans zum Schluchzen. Die Programmierer haben versucht, das 3-D-Konzept des Automaten umsetzen, was auf einem normalen Heimcomputer technisch einfach nicht möglich ist.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 23%

Grafik: 37% Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Ob allein oder zu zweit, Gähnen macht sich lautstark breit (Amiga)

NITRO FÜR ARME

Jupiter's Masterdrive

Nicht Peterchens Mond-, sondern Jupiters Meisterfahrt nennt man das Rennsportereignis, das im 5. Jahrtausend für Aufregung sorgt. Auf neun Monden des Jupiters findet je eine Gleiterwettfahrt statt; wer am Schluß die beste Gesamtplatzierung belegt, gewinnt. Das futuristisch anmutende Rennspiel ist ein enger Verwandter höchst irdischer Rasereien wie "Nitro". Das Geschehen wird von oben gezeigt; drei Fahrzeuge sind gleichzeitig unterwegs, von denen eines oder zwei von menschlichen Teilnehmern gesteuert wer-

den. Nach jedem Rennen folgt eine Bonusrunde, in der man ein paar Extras auflösen kann. Von der Sparstrumpfeinlage und den Prämien aus vorangegangenen Rennen kauft man sich dann bessere Einzelleile fürs Gefährt zusammen. Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremskraft und Panzerung lassen sich in mehreren Stufen ausbauen. Es gibt sogar eine kleine Bordwaffe, mit der Ihr Mitfahrer für einen Moment ins Schleudern bringen könnt. Jeder der neun Monde bietet veränderte Hintergrundgrafiken. *hl*

Wenn man Ideen bei diversen anderen Rennspielen abklopft und neu abmischt, muß nicht automatisch was Tolles dabei herauskommen.

"Jupiter's Masterdrive" erinnert sehr an das in Ausgabe 1/91 getestete "Nitro", ist aber in so ziemlich allen Belangen schlechter. Es können nur zwei statt drei Spieler

Na ja...



mitmachen, es gibt weniger Strecken, die Grafik ist laienhaft, das Pistendesign öde und die Bonusrunden nerven mit geballter Langeweile. Habe ich was vergessen? Ach ja: Steuerung und Spielbarkeit sind ebenfalls graue Mäuse, und darum brezel's bei der Power-Wertung empfindlich rein.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

38%

Grafik: 33% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

38%

Grafik: 33% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

BONMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es viel Geschicklichkeit erfordert, den **"Rolling Ronnie"** durch die Stadt flitzen zu lassen? Denn auf seinen Rollschuhen ist er nicht nur fix – er muß auch Aufträge ausführen und Aufgaben lösen. Mit lustiger Comic-Graphik und deutscher Anleitung...

... daß in jedem Kämpfer ein Champ steckt? Entdecken Sie Ihre Fähigkeiten als **"WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER"**. Trainieren Sie Ihren Favoriten und führen Sie ihn von Turnier zu Turnier zum Sieg. Helfen wird Ihnen dabei die deutsche Anleitung...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 Fulcrum"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks. Und als weiteres Highlight wird ein Bildband über den MIG 29 mitgeliefert.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONMICO**-Spiele haben einen original **BONMICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Great Courts 2

Mit "Great Courts 2" wollen die Mannen von Blue Byte den Sonnenplatz auf dem Software-Centre court erobern. Im Vergleich zum Vorgänger "Great Courts 1" wurde der zweite Teil gänzlich umgekrempelt. Ihr seht das Spielfeld jetzt übersichtlicher von schräg oben. Gespielt wird im Einzel oder Doppel, wobei per Joystick-Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können. Ihr könnt aber auch belie-

biturniere inklusive der dort zu erzielenden Preisgelder vorsehen sind. Woche für Woche müßt Ihr Euch entscheiden, an welchem Turnier Ihr als nächstes teilnehmen wollt.

Die Amiga-Version unterstützt freudlicherweise sowohl RAM-Erweiterungen (bewirkt weniger Nachladen und mehr Sound) sowie Festplatten: Die Programmdiskette ist nicht kopiergeschützt und läßt sich tadellos installieren. *hi*

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Blue Byte, Zirk-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 84 %

Grafik: 70 % Sound: 57 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

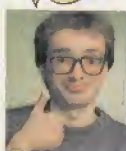
in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Spielerisch hat Great Courts 2 gegenüber dem Vorgänger viele Welttranglistenplätze gutgemacht. Die Grafik ist jetzt wesentlich übersichtlicher, die Steuerung logischer und durchdachter. Mit dem Juniormodus hat man einen leichten Einstieg, aber die Computergegner auch mit Laufarbeit zu schlagen, erfordert ein gutes Stück Arbeit. Die schön

Super!



animierte Grafik bringt das Spiegegefühl sehr gut rüber. Statistikfans werden vielleicht die Welttrangliste vom ersten Teil vermissen, aber als Trostpflaster darf man seine Karrieredaten speichern. Auf Computern ist Great Courts 2 eindeutig die Tennissimulation, die am meisten Spaß macht. Vor allem die Grundlinsenschläge gelingen prima.

Blue Byte hat sich nicht geschämt, aus Fehlern zu lernen. Beinahe alle Mankos des ersten Teils wurden konsequent ausgemerzt. Das Resultat ist höchst erfreulich: Great Courts 2 rangiert auf Platz 1 der Computertennissimulationen. Dank der ausgefeilten Steuerung sind sehenswerte Ballwechsel an der Tagesordnung. Je eher man den Schlag des Gegners vorausahnt (wo kommt der Ball

Super!

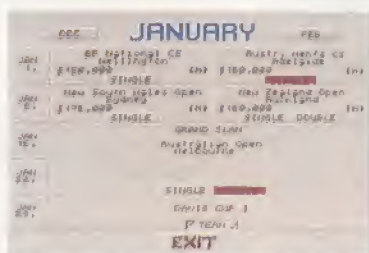


auf?), desto druckvoller kann man das eigene Spiel gestalten. Einmal in Bedrängnis, fällt es sehr schwer, sich mit einem Zauberschlag zu retten — genauso wie in der Realität. Ganz so spritzig wie das legendäre "World Court Tennis" für die PC-Engine spielt sich Great Courts 2 zwar nicht, dafür bieten Charaktermodus und Turniervielfalt auch für Solisten langfristige Spaß und Spannung.

big viele Bildschirm-Tennis-cracks vom Computer steuern lassen. Für jeden menschlichen Spieler läßt sich die Schwierigkeit der Steuerung individuell einstellen. Am einfachsten ist der Juniormodus, in dem Eure Spielfigur automatisch zum Ball läuft und Ihr Euch nur um die Schläge kümmert. Fühlt man sich zu Höherem berufen, birgt der Charaktermodus größeren Reiz. Hier könnt Ihr von Match zu Match bestimmte Schlagtechniken durch die Vergabe von Punkten verbessern. Ihr müßt hier auch die Laufarbeit übernehmen, habt dafür aber mehr Freiheiten bei der Spielstrategie. Die Wucht eines Schlags hängt davon ab, wie lange Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Erst beim Loslassen des Knopfs wird ein Schlag ausgeführt. Durch gleichzeitiges Bewegen des Joysticks bekommt der Ball außerdem einen Drall in die entsprechende Richtung oder er wird per Lob gelupft.

Nach ein paar und Übungsstunden mit der Ballmaschine seid Ihr für die große weite Welt des Profitennis gerüstet. Ihr spielt eine komplette Saison durch, in der alle "echten" Pro-

Im Doppel ist am meisten los:
Bis zu vier Spieler können mitmachen (Amiga) ▶



Der Tennis-Champ muß sich entscheiden, bei welchen Turnieren er mitmischen will (Amiga)



Training mit der Ballmaschine: Nur der Platzwart hört mein Seufzen (Amiga)





Oh Schreck, welch Pein: Das Krümlsprite soll Gazza sein? (C 64)



Raum für Raum derselbe Traum... (MS-DOS)

ETIKETTENSCHWINDEL

Gazza II

Das soll schon das zweite Computerspiel rund um Englands Fußball-Nationalspieler Paul "Gazza" Gascoigne sein? Wo ist denn da der Vorgänger geblieben? In seiner Heimat England, denn das letztjährige Fußballprogramm "Gazzas Super Soccer" wurde bei uns unter dem Namen "Bodo Ilgners Super Soccer" an den Mann gebracht. Nach der verheerenden Qualität dieses Jammerstücks konnte man Bodo Ilgner anscheinend nicht dazu überreden, seinen Namen ein weiteres Mal zu opfern. Aber was soll's, seit der Welt-

meisterschaft ist Gazza Gascoigne auch hierzulande halbwegs populär.

"Gazza II" bietet Computerfußball in Flachniveau-Reinkultur. Steuert Euer Sprite behende zum Ball, auf daß Ihr ihn erwischen möget und dribbelt dann Richtung Gegners Tor. Je länger der Feuerknopf gedrückt gehalten wird, desto wuchtiger fällt ein Schuß aus. Wie schon beim Vorgänger gibt es Stärkewerte für jeden einzelnen Spieler; bei den 16-Bit-Versionen kommt gar ein Trainerteil mit Spielerhandel dazu. *hl*

Der ironischerweise mit Super Soccer belitete Vorgänger war kaum zu unterbreiten. Insofern darf man Empire eine kleine Steigerung bei Steuerung und Spielbarkeit bescheinigen, aber der Schritt von "totale Katastrophe" bis "mittleres Unglück" ist halt kein allzugroßer. Man kann Gazza II zur Not ein paar Minu-



ten lang ertragen, aber mit einer Sportsimulation hat das nicht allzuviel zu tun. Ballballern und beten, daß ein Mitspieler in der Nähe steht, wäre eine treffende Genrebezeichnung. Mit dem spielerischen Glanz, den Paul Gascoigne im Stadion verbreitet, hat das zähflüssige Rasengewürge nicht viel zu tun.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Empire, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

29%

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

ESOTERISCHER HÜPFER

Alpha Waves

Die Anleitung verspricht: "Alpha Waves ist ein 100%iges New-Age-Spiel, in dem der Spielgenuß mit Emotionen und Träumen verbunden ist". Reden wir Klarheit: Der Spieler steuert mit Tastatur oder Joystick einen Gleiter, der in einem Raum auf und ab hüpfet. Man kann ihn nach rechts und links drehen. Mit sachtem Druck auf die Space-Taste gibt man dem Gefährt dezent Schub auf die Düsen. Mitten im Raum schweben "Pads", die den Gleiter wie ein Trampolin abfedern. Der Spieler versucht, an Türen heranzuhüpf-

fen, die in den Außenseiten des Würfels montiert sind. Sinn des Ganzen: Erforschen Sie den 16 x 16 großen Komplex, bevor Ihnen die Zeit ausgeht.

Verpaßt man versehentlich ein Pad, stürzt man Richtung Boden, federt noch ein- oder zweimal und bleibt dann stehen. Jetzt muß man versuchen, sein Gefährt so schnell wie möglich "aufzuschaukeln", um die Türen zu erreichen, die manchmal auch verriegelt sind. Zwei Spieler können hintereinander antreten; außerdem kann man mehrere Spielstände speichern. *al*

Alpha Waves ist ein typischer Fall von "Wir hatten eine Grafikkoutine, aber leider keine Spiel-idee." Auf den ersten Blick sieht Alpha Waves interessant aus und besitzt sogar einen gewissen primitiven Charme, ist aber auf Dauer viel zu eintönig. Man kämpft mit nichts anderem als der Zeit (die recht großzügig



bemessen ist) und dem Einschlafen (was spätestens ab dem vierzigsten Raum passiert sein sollte). Lächerlich empfinde ich das "New-Age"-Drumrum, das Gerade von "virtueller Realität" und "Emotionen" — bei mir erzeugen solche billigen Effekthaschereien nur Groll. Nur für Hartgesottene.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

In Vorbereitung

AMIGA

38%

Grafik: 58% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

CHIPS-FRISCH

Chip's Challenge

Es klappt fast immer: Fragt man einen beliebigen Lynx-Fan, warum er sich die tragbare Spielekonsole von Atari gekauft hat, dann taucht in den meisten Fällen ein ganz bestimmter Name auf: "Chip's Challenge" von Epyx. Man nehme einen Haufen Schiebekisten aus "Sokoban", baue Elemente aus "Boulder Dash" und "Bombuzal" ein und installiere alles auf einer Spielfläche, die in ihrer Komplexität an "Rock'n Roll" erinnert. Die fertige Mischung ist aus der Vogelperspektive zu sehen.

Nun können auch Computerspieler auf die geheimerweckende Suche nach den verlo-

chen, Bomben, Schutzschilder und Schalter mit den unterschiedlichsten Auswirkungen sind dabei noch relativ harmlose Nettigkeiten. Besonders beliebt sind verschiebbare Kisten, mit denen Ihr Brücken über Wasserläufe baut oder Minenfelder unschädlich macht. Als ob das alles nicht schon schwer genug wäre, tummelt sich in den Levels allerlei garstiges Getier, das Euch ans Leder will. Wenn die Spielfigur auf eine Fragezeichen-Plattform läuft, erhaltet Ihr in mehr oder weniger verschlüsselter Form einen Hinweis, der Euch die Lösung der Aufgabe erleichtert.

STECKBRIEF

MS-DOS

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

AMIGA

83%

Grafik: 49%

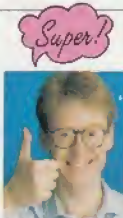
Sound: —

Schwierigkeit: mittel

C 64

In Vorbereitung

Eigentlich dürfte es Chip's Challenge nur auf Rezept und in Verbindung mit einer Schachtel Beruhigungsmittel geben: Spieler, die nicht über ein exzellentes Nervenkostüm verfügen, sind spätestens nach dem 30. Level reif für die Klapsmühle. Besonderes Lob gebührt dem fantastischen Leveldesign: Es ist wirklich erstaunlich, wie die einzelnen Knobelkomponenten im-

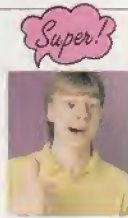


mer wieder neu miteinander verbunden werden. Jede der über 140 Spielflächen fordert auf etwas andere Art und Weise unsere logischen und kombinatorischen Fähigkeiten. Zudem wird ständig unser Geschick mit dem Joystick beansprucht.

Ein falscher oder unbedachter Schritt des Helden, und schon fangen wir wieder von vorne an. Ihr solltet unbedingt zugreifen.

Trotz technischer Mängel bei der Umsetzung (das Scrolling ruckelt recht lebhaft) bietet Chip's Challenge auf dem Amiga exzellenten Tüftelspaß für Monate. Alle 144 Levels der fabelhaften Lynx-Version wurden ohne Abstriche übernommen.

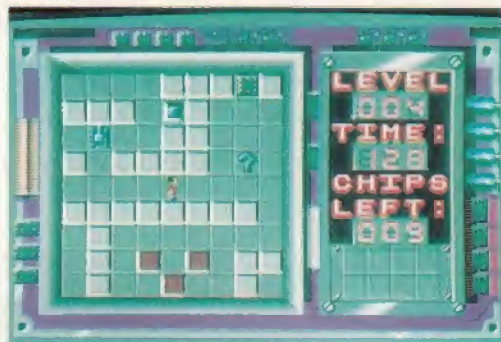
Ich hätte mir lediglich gewünscht, daß man Grafik und Sound auf Amiga-Niveau bringen würde, doch diese Unterlas-



sungssünde fällt dank dem fantastischen Spielprinzip kaum ins Gewicht. Chip's Challenge ist ganz klar eine der besten Geschicklichkeitsgrubeleien, die zur Zeit verkauft wird. Da man nicht auf einen Schlag, sondern Schritt für Schritt mit den vielen Spielelementen Bekanntschaft macht, bleibt die Motivation auch nach zwanzig oder dreißig Levels erhalten.

rengegangenen Mikrochips gehen. In der Umsetzung von U.S. Gold warten, wie auf dem Lynx, 144 Marterlevel auf den unerschrockenen Spieler. Eure Aufgabe ist auf den ersten Blick ganz einfach: In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Mikrochips aufzusammeln, damit der Weg in den nächsten Abschnitt frei wird. Die Spielflächen sind mehrere Bildschirme groß und scrollen in alle Richtungen. Damit Ihr nicht zu einfach an das Paßwort für den nächsten Level kommt, hat Erfinder Chuck Sommerville sich einiges einfallen lassen. Verschlussene Türen, Feuerwände, Eisflä-

Ohne die passenden Schlüssel geht keine Tür auf (Amiga) ▶



Das Fragezeichen als letzte Rettung (Amiga)





Trotz der holden Pixelmaid ist man das Spielen leid (Amiga)

LIEBESTÖTER

Geisha

Computer-Erotomanin Muriel Tramis sorgt wieder für rotierende Joysticks. Die Schöpferin des Spiels zum Softporno "Emanuelle" setzt bei ihrem neuesten Werk "Geisha" wieder bevorzugt leichtgeschürzte Damen ein, um Euch zu einem Spielchen zu animieren. Die Geschichte dampft vor Leidenschaft: Ein verrückter Wissenschaftler hat unserem Helden seine Triebpartnerin Eva geraubt und will sie in einer Maschine bearbeiten, in der schon manch andere Dame vor Wollust den Verstand verlor. Ihr macht Euch auf den Weg

ins sündige Tokio, sammelt Informationen und besucht zwielichtige Orte, um Eva wiederzufinden. Durch simples Anklicken von Menüs und Gegenständen betritt man einen anderen Schauplatz oder steckt etwas ein. Zu diesem spartanischen Adventure-Ansatz gesellen sich diverse Spielprinzipien aus der Ramschkiste wie z.B. eine Art Mastermind, ballern mit einem phallusähnlichen Sprite oder ein gemütliches Kartenspiel. Das Eros-Epos ist komplett in Deutsch und erlaubt das Speichern von mehreren Spielständen. *hl*

Triebstau, soweit das Auge reicht: Schon in der Anleitung ist von "wollüstig schnurrenden Motoren" die Rede, und diese unfreiwillige Komik bleibt bis zum bitteren Ende erhalten. Der erotische Aufbauwert der Grafiken ist über weite Strecken recht kümmerlich, der armselige Spielprinzipienpunkt eine ähnliche

Hilfe



schlimme Pleite wie das Katastrophepaket Emanuelle. Die wirren Spielsequenzen (von Action bis Logelei) sind durch die Bank mies geraten und lassen deprimierende Rückschlüsse auf die Kreativität der Programmierer zu. Erschütternd, daß diese Niete in solch hohen Preiskategorien angesiedelt ist.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Tomahawk, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 9%

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 9%

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 9%

Grafik: 38% Sound: 24%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

Die Erben des Throns

In König hat den Sieg über die grausamen Trolle errungen, wird jedoch aus Neid bald ermordet und es beginnt erneut ein Krieg um die Krone. Königstreue verteidigen den Thron, da der rechtmäßige Erbe bald zurück erwartet wird.



Erreifen Sie in diesem fesselnden Fantasy-Strategiespiel nach der Krone der Macht, indem Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten ausnützen. Fortsetzung unseres Klassikers

Krieg um die Krone I

Ist unentbehrlich für alle Fans und auch für Neueinsteiger geeignet!

Bestellnummer: C4/01601

Preis: DM 59,-

Lieferung gegen Vorauskasse • Nachnahme zuzügl. 7 DM NN-Gebühr

C64 & 128 und Diskettenaufwerk

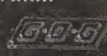


Einige Features

Anspruchsvolle Grafik • Komplette Joysticksteuerung
Variable Provinzanzahl • Intelligenter Computergegner

QUALITÄT IST UNSER PROGRAMM

Programmierer & Grafiker für alle Rechner-Systeme gesucht!



Wir vertreiben für alle Rechner-Systeme Programme von den in der Branche aufgeführten Softwarehäusern. Auch wenn Sie ein anderes Betriebssystem suchen oder noch Fragen haben, rufen Sie uns an! Einige Beispiele aus unserem Angebot:

- Electronic Arts reLine KOEI SSI SSC
- AMIGA Powerchanger 89 DM Kick Off 69 DM On the road 78 DM
- Atari Invest 69 DM Pirates 68 DM Block Out 69 DM
- C 64 Transworld 49 DM Sim City 48 DM
- IBM PC IBM PC Silent Service 99 DM Ultima 6 99 DM
- und CDG Lifetimes Kingsort Rainbow Arts

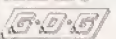
...kostenloser Katalog auf Anfrage ...kostenloser Katalog auf Anfrage

GERMAN DESIGN GROUP

Rüdiger Rinscheidt: Buchholzstr. 17 4755 Holzwickede

Telefon: -Werktags von 10.00-17.00-

02301/12647



POWER PLAY

DIE LEUCHTENDE IDEE!



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefonische Bestellung unter (089) 20 251 527



Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften - so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur schlappe 9,-DM!

BESTELL-GUTSCHEIN

In, ich will _____ Exemplare des POWER TIPS Orders zum Spezialpreis von 9,- DM (zrg. Versandkosten). Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name / Nachname

Strasse / Nr.

Postleitzahl / Ort

RZ 604

Bote ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) 20 251 527

POWER TESTS

COMPUTERSPIELE

DEN DOLCH IM GEWANDE

Krone II

In dem Strategiespiel "Der Krieg um die Krone II" wurde der König hinterläßt gemeuchelt und bis zu vier Spielerbarone streiten sich um die Erbschaft der Krone. Solospieler prügeln sich mit dem Computer um die Vormachtstellung im Reich. Es gilt Provinzen zu erobern und weise zu verwalten. In mehreren Menüs könnt Ihr vor dem eigentlichen Beginn des Spiels u.a. das Startkapital festlegen, günstige Zinssätze aushandeln und die Aggressivität Eurer Gegner auswählen. Obwohl die Grafik dem heutigen C-64-Standard nicht mehr entspricht, ist Krieg um die Krone ein nettes Strategiespiel, das besonders zu



Wo bauen wir das nächste Dorf? (C 64)

viert Spaß macht. Selbst Strategiepros kommen dank vieler Optionen auf ihre Kosten. vw

STECK BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: German Design Group, Zirkapreis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

47%

Grafik: 21% Sound: 17%

Schwierigkeit: einstellbar

CHAOS MIT VERSPÄTUNG

PLAY
BESONDERS
UNFERNLESEWERT

Chaos...

Super!

Während die Atari-ST-Besitzer schon vor gut einem Jahr Lord Chaos ein zweites Mal durch ein Dungeon hetzen durften, mußten sich Amiga-Rollenspieler in Geduld fassen. Nun ist es endlich soweit: Die Zusatzdiskette "Chaos Strikes Back" zum Rollenspielknüller "Dungeon Master" ist für den Amiga zu haben. Zwar hat sich an der Grafik nicht viel geändert, dafür werden die Amiga-Dungeon-Pros mit Stereo-Digi-Sound, und Automapping verwöhnt. Ebenfalls dabei: das Hilfsorakel für die härtesten Puzzles und ein Grafikeditor für die Bildchen der Charaktere. Zum



"Chaos" auf dem Amiga mit feinem Automapping (Amiga)

Spielen benötigt man das Originalhandbuch von "Dungeon Master" und 1 MByte Speicher. mh

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: FTL, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

92%

Grafik: 81% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 92%

Grafik: 83% Sound: 65%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

POWER Station

Pierre Littbarski:

**WE ARE THE
CHAMPIONS-**

NON-STOP-ACTION

**MIT DEN TOLLEN SPIELEN
VON CODEMASTERS**



Alleinvertrieb für Deutschland:
POWER STATION GMBH
Nakatenusstraße 2 · 4050 Mönchengladbach 1
Tel.: 02161/490555 · Fax: 02161/490562

Händler gesucht



Codename Iceman

Das eiskalte Adventure um Spionage, Terroristen und Unterseeboote hat nach einem guten halben Jahr seinen Weg zu Amigas mit mindestens 1 MByte Speicher gemacht. "Codename Iceman" ist leichte Adventure-Kost, wie man sie von Sierra gewöhnt ist. Ein paar Rätsel hier und da, die durchs Eintippen englischer Sätze zu lösen sind, werden von einigen Actionsequenzen unterbrochen. Grafisch bleibt alles wie gehabt: Ihr steuert das Agenten-Sprite durch Sierra-typische Hintergrundbildchen. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 130 Mark

AMIGA 71%

Grafik: 67% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel



Omnicon Conspiracy

Als intergalaktischer Polizist müßt ihr in dem Adventure "Omnicon Conspiracy" einen futuristischen Drogenring ausheben. Spielerisch präsentiert sich die Detektivarbeit als eine Mischung aus einem Sierra-Spiel und einem Lucasfilm-Adventure. Gesteuert wird Euer Schnüffler-Sprite per Joystick oder Tastatur. Gefächelt mit Gaunern werden wie das Aufsammlen von Gegenständen per Joystick erledigt. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: First Star
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 61%

Grafik: 42% Sound: 21%

Schwierigkeit: mittel



Typhoon Steel

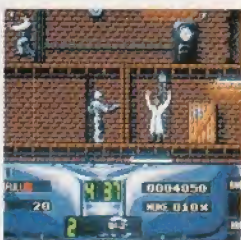
Freunde von beinhalten Strategie-spielen dürfen sich auf die Fortsetzung zum Taktikhammer "Panzerstrike" von SSI freuen. In "Typhoon Steel" stehen verschiedene Szenarien in Asien und Europa zur Auswahl, auf denen ihr im SSI-typischen Brett-Look Einheiten aufeinanderhetzen könnt. Wenn die auf der Diskette vorhandenen, vorgefertigten Kriege nicht genügen, darf sich mit dem eingebauten Szenarioeditor seine eigenen persönlichen Schlachten zusammenbauen. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 68%

Grafik: 19% Sound: 8%

Schwierigkeit: einstellbar



Robocop II

Bei der "Robocop II"-Umsetzung vom Amiga auf den ST wurde nicht nur am Levelaufbau einiges verändert: Der Held kann jetzt auch während der langweiligen Löfffahrten fröhlich ballern, seine rechte Gerade wurde jedoch erbarungslos wegrationalisiert. Darüber hinaus bewegt sich der Blechbulle auf dem ST mit der Geschwindigkeit einer asthmatischen Schildkröte durchs nervige Geschoß-Wirrwarr. Da auch Grafik und Sound kräftig gelitten haben, raten wir vom Kauf eher ab. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 43%

Grafik: 59% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



Omnicon Conspiracy

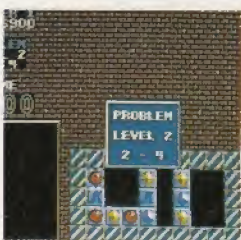
Das humorvoll angehauchte Polizei-szenario "Omnicon Conspiracy" unterscheidet sich auf dem Atari ST kaum von der Amiga-Version. Die Grafik ist identisch, der Sound etwas magerer und spielerisch bleibt es beim eher mittelprächtigen, ins Deutsche übersetzten Adventure-Spaß. Ein paar Gegenstände per Joystick auf sammeln, ein paar Gegner umpusten und einige kleine, nicht allzu schwere Puzzles lösen. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: First Star
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 61%

Grafik: 42% Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel



Puzznic

Spierisch gleicht die ST-Version des Tüftelhits "Puzznic" dem Automaten-vorbild. Dummerweise kann man die 144 Levels weder in Vierschritten auswählen (wie z.B. die Amiga- und C-64-Umsetzungen) noch werden Paßwörter gereicht. So muß man jedesmal die altbekannten Levels lösen, ehe man zum aktuellen Knackpunkt kommt — ganz schön nervig. Neben dieser vermeidbaren Schlamperie mulet auch die Grafik und der Sound kräftig lieblos und albacken an. Schade. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 50 Mark

ATARI ST 67%

Grafik: 25% Sound: 17%

Schwierigkeit: mittel



Puzznic

Spierisch gibt es an der Amiga-Umsetzung des prima Tüftelspiels "Puzznic" nichts zu bemängeln. Lediglich die Grafik (fast alle 144 Levels verwenden dasselbe Grafiset) macht einen recht lieblosen Eindruck. Zum Glück lenkt das fantastische Spielprinzip so geschickt ab, daß der faszinierte "Partnervermittler" (man muß Symbolblöcke zusammenschieben) von dem Drumherum wenig mitbekommt. Für Grubeltans ein lohnenswertes, wochenlang fesselndes Programm. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 78%

Grafik: 33% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Puzznic

Wie die meisten anderen Versionen der Geschicklichkeitsgrübele "Puzznic" spielt sich auch die C-64-Adaption tadellos. Die Grafik fällt zwangsläufig etwas ab (die Farbwahl ist zudem etwas unglücklich), macht sich aber nicht unbedingt negativ bemerkbar. Das Wesentliche bei Puzznic ist das Spielprinzip. Wer gerne vor dem Bildschirm tüfelt, der ist dank der 144 Levels auf Wochen beschäftigt. Paßwörter gibt's keine, dafür sind die meisten Levels frei wählbar. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 85 Mark

C64 77%

Grafik: 31% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Saint Dragon

Nach den weniger gelungenen 16-Bit-Versionen überrascht die C 64-Umsetzung positiv. Die Grafik ist ordentlich, und glücklicherweise stimmen hier die Proportionen Eures Drachens im Vergleich zu seiner Umwelt. Die horizontal scrollende Ballerei (fünf Levels) imponiert zwar nicht durch extrem intelligente Angriffsformationen oder innovative Spielelemente, schlägt sich aber als C 64-Actionsspektakel ganz gut. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 50 Mark

C64 62%

Grafik: 67% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Reederei

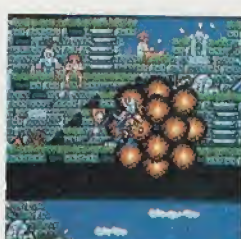
Die christliche Seefahrt ist auch nicht mehr das, was sie mal war. In der Wirtschaftssimulation "Reederei" können bis zu vier Spieler den harten Manageralltag trainieren. Wer unklare Routen aussucht, geht mit seinem Unternehmen schnell baden. Reederei ist leider nicht so komplex, wie man es sich wünschen würde und liefert auf Dauer nur wenig Motivation, mit seinen Schiffen auf die Reise zu gehen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Art Edition
Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 34%

Grafik: 24% Sound: 1%

Schwierigkeit: mittel



Onslaught

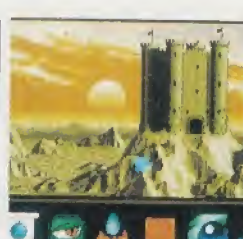
Zu den Spielen, bei denen auf eine Umsetzung durchaus hätte verzichtet werden können, gehört der Actionmurmur "Onslaught". Zwar sind VGA-Grafik und Sound aus dem PC-Piepsper ordentlich, dafür wird's spielerisch dürrig. Per Ritter-Sprite müßt Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels prügeln, die vor Gegnern nur so wimmeln. Die Folge: Vor lauter Schüssen und Feinden verliert man den Überblick. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Hewson
Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 33%

Grafik: 71% Sound: 43%

Schwierigkeit: schwer



Dragon Breath

Handel treiben, feindliche Ländereien erobern und eine Drachenzucht aufziehen: Das muß der PC-Besitzer bei dem Programm "Dragon Breath". Drei Amulette, die Unsterblichkeit verschaffen, sind in einem Fantasyland verborgen. Die Hatz nach dem Lebensschmuck ist auf Dauer eintönig. Die Bedienung der Drachenzucht erweist sich als unübersichtlich, nur die VGA-Grafik sieht toll aus. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Palace
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 73% Sound: 28%

Schwierigkeit: schwer

GNADENLOS GmbH

0161 - 2830778

der Videospiele - Versand der Superlative. Gnadenlos billig, gnadenlos schnell!

GAMEBOY

Alleyway	29,90
Baseball Kids	36,90
Batman	49,90
Bubble Bobble	49,90
Burai Fighter	34,90
Castlevania	49,90
Double Dragon	49,90
Final Fantasy	64,90
Gremlins 2	49,90
Ishido	34,90
Klax	44,90
Lock'n Chase	36,90
Nemesis	49,90
Ninja Adventure	49,90
Super Mario	39,90
Qix	36,90
Revenge of Gator	34,90
Wrestling	49,90

Super Famicom 569,00
Spiele ab 99,00

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive PAL	269,00
Japanadapter	25,90
Joypad	39,90
Aeroblast	87,90
Crack - Down	59,90
E - Swat	49,90
Elemental Master	67,90
Gainground	72,90
Hard Driving	79,90
Hellfire	45,90
Herzog Zwei	47,90
Hurricane	39,90
Ken North	55,90
Magical Hat	73,90
Mickey Mouse	58,90
Monster Lair	63,90
Musha Aleste	77,90
Shadow Dancer	65,90
Super Shinobi	59,90
Strider	64,90
World Cup Soccer	45,90

PC ENGINE

Bonze Adventure	49,90
Psycho Chaser	39,90
Super Star Soldier	48,90

PC ENGINE GT

lieferbar 659,00

SEGA GAME GEAR

Sonderpreis	279,00
Crystal Castle	58,90
Columns	46,90
G - Loc	49,90
Pengo	47,90
Sokoban	57,90
Wonderboy	55,90

Spiele und Hardware ohne dt. Anleitung. Änderung und Irrtum vorbehalten. Es gelten unsere Lieferbedingungen. Versand per Nachnahme + DM 7,50

POWER

THEMA





D

RACHEN

DONNER

Kaum ein zünftiges Fantasy-Rollenspiel oder ein spannender Märchenroman kommt ohne ihn aus: den Drachen. Was ist dran am Schuppenmonster, das am liebsten auf einem Sack Gold schläft?

Drachen: Alleine der Name dieser Wesen ist geheimnisumwittert und hat einen unheilvollen Beiklang. Wohl jeder von uns wachte im zarten Kindesalter nachts schweißgebadet nach einem Drachenalptraum auf — nur weil die Großmutter am Abend zuvor die wildesten Schauermärchen über das Schuppentier vom Stapel ließ.

Drachen: Wohl kaum ein anderes Fabelwesen taucht so häufig in der Rolle des Bösewichtes in unseren Sagen und Märchen auf. Seit Jahrhunderten erzählen diese uralten Geschichten fast immer nur von finsternen Drachen, die mit Vorliebe Jungfrauen entführen, Menschenfleisch allen ande-

ren Speisen vorziehen und ungeheure Goldschätze angehäuft haben. Erfreulicher Nebeneffekt dieser Horrorgeschichten: Mütter konnten ihre kleinen Kinder mit einem freundlichen Wink auf den schuppigen Finsterling dazu bewegen, ungeliebte Nahrung aufzuessen ("Wenn du nicht deinen Spinat aufißt, holt dich der Drache").

Drachen: Ebenso oft diente der Flammenspucker als letzte Prüfung für den strahlenden Superhelden im Rittersgewand. Den Schluß solcher Auseinandersetzungen zwischen Heldenrittern und Gangsterdrachen kennt man: Der Drache liegt blutend im Staube, und der Echsenmörder bekommt

nicht nur die holde Jungfrau, sondern auch den dicken Schatz. Schauerepen wie das Nibelungenlied dienen hier als Beispiel. Oder erinnern wir uns an Sankt Georg, der heute nur noch bekannt ist, weil er einen Drachen abmurkste.

Drachen: Diese Rolle des immerbösen, schatzhortenden Monsters hatte für die Riesenechsen aber einen entscheidenden Vorteil: Ihr Bekanntheitsgrad stieg enorm. Die im wahrsten Sinne des Wortes sagenhafte "Public Relation" sorgte für eine (vorerst) literarische Verbreitung des Drachens in aller Welt. In den obligatorischen Heldensagen im Nibelungenstil über J.R.R. Tolkiens "Kleinen Hobbit" bis zu Fantasy-Romanen wie Michael Moorcocks "Elric" wurde über Drachen geschrieben, was die Schreibmaschine herhielt. Im heutigen Zeitalter der elektronischen Massenmedien mauserte sich der Drache vom Papiertiger zum omnipotenten Allroundstar. Neben dem Erscheinen in Fantasy-Romanen jeglicher Couleur taucht der Drache heute (deutlich friedlicher geworden) im Kino auf ("Elliot", "Fuchur" aus der Unendlichen Geschichte), flimmert über den heimischen Fernseher (Feuerwehr-Liebling "Grisu") und bevölkert scharenweise digitale Welten im Computer. Am häufigsten tritt hier unser schuppiger Geselle in Rollenspielen auf. Ob am Computermonitor oder im illustren Kreise einer Spielergruppe, die sich am Brett vergnügt, Drachen mischen fast überall mit. mh

Der Babydrache

Ausgewachsenen Exemplaren der Drachenrasse begegnet man im Computerspiel zuhause. Daß solche Ungetüme auch einmal klein und niedlich sind, kann man sich angesichts der flammenspuckenden Riesen kaum vorstellen. Und doch tauchen Drachen auf, die kaum den Schuppenwindeln entsprungen sind. So trifft der unbedarfte Rollenspieler auf regelrechte Babydrachen. Allerdings ist die Zeitspanne vom entzückten "Ach sind die niedlich!" bis zum Wutausbruch über die Unbedartheit, mit der die Minidrachen die Party ausgelöscht haben, nicht besonders lang.



Der Drache in der typischen Abenteuerertrösten Pose (Dragon Warrior/NES)



Babydrachen: Niedlich aber wehe, wenn Sie losgelassen! (Phantasia III: Atari ST)

Zeit tauchten auch Drachen auf, die einem netten Pläuschchen eher zugeneigt waren als einer handfesten Prügelei.

Generell ist das Vorurteil, daß Drachen die Bösewichter vom Dienst sind, heute nicht mehr ganz zeltgemäß. Zwar gibt's immer noch genügend Drachen, die unvorsichtige Rollenspieler kurzerhand grillen, aber bei näherer Betrachtung sind Drachen sehr viel vielschichtiger und verhalten sich differenzierter, als landläufig angenommen wird. Die Zunft der Spieler, die sich mit einigen Kumpels per Brett und Würfel in das Land der Fantasy begeben, haben es da etwas besser als die Kollegen am Bildschirm. So gibt's z.B. für eine der bekanntesten Rollenspielerien, der "AD & D-Forgotten Realms"-Reihe aus dem Hause TSR, ein spezielles Buch, das nur über die verschiedensten Drachen berichtet. Hier erhält der Fantasy-Begleiterte nicht nur Auskunft über die unterschiedlichsten Drachenrasen, sondern bekommt auch zusätzliche Informationen über soziales Verhalten und Aufzuchtgewohnheiten. Dieses Buch, das Draconomicon, ist ein Muß für alle, die schon immer mehr über die Lebensgewohnheiten der Drachen erfahren wollten.

Aber trockene Lektüre hin oder her, uns interessiert vor allem der Drache im Computerspiel. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch einen lockeren Querschnitt aus der digitalen Drachen-

Der spielerische Drache

Rollenspielerdesigner scheinen eine Vorliebe für Drachen zu haben. Ob am Brett oder am Computer, es gibt wohl keine Abenteuergruppe, die nicht schon einmal einem schlummernden Drachen auf die Krallen getreten ist. Natürlich wachte das Schuppentierchen auf, war über die Störung ungehalten und wurde furchtbar sauer. Die Folge: Das Wehgeschrei war groß, der Kampf noch größer und die Beute (wenn die Truppe die Auseinandersetzung überlebte) am größten.

Doch nicht immer verläuft eine Begegnung zwischen Rollenspieler und einem Drachen derart dramatisch (und blutig) ab. In jüngster



welt. Die meisten unserer schuppigen Freunde stammen aus verschiedenen Rollenspielen. Hartgesottene Veteranen des Genres treffen hier sicher auf so manchen guten Bekannten. Liebhaber von handfesten Actionspielen müssen jetzt nicht gleich entrüftet weiterblättern. Ob als feuriger Freund oder als dicker Obermütz, Drachen halten seit kurzem auch in Ballerspielen und Action-Adventures in immer größerer Zahl Einzug.

Das Drachenei

Bevor obengenannte Babydrachen armen Abenteurern das Leben schwer machen, verbringt die Drachennachkommenschaft eine ganze Weile in einer schützenden Eischale. Während das Draconomicon detailliert Auskunft über Brutzeiten von einem guten Dutzend verschiedener Drachensorten gibt, herrscht in puncto Computerdrachenei ziemliche Ebbe. Nur in drei Spielen muß man sich mit der Dracheneibehandlung auseinander-



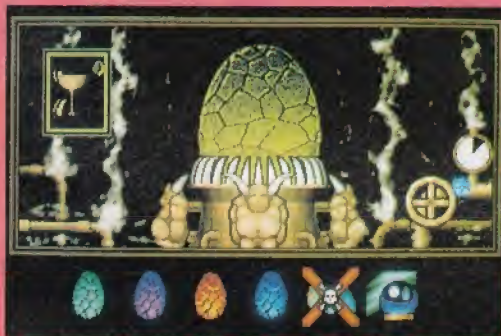
Fieser Rupert: der beeindruckende Drakken-Drache (Atari ST)

Der unfairste Drache

Eine besonders unangenehme Drachenspezies bevölkert das Computerspiel "Drakken". Zwar sind die Drachen sehr eindrucksvoll und schauen grafisch ganz passabel aus, leider geht ihnen jeglicher Sinn für spielerische Fairneß ab. So manch hoffnungsvoller Spieler, der



Erst war's ein schwacher Muskelmann, nun ist's ein starker Drache (Mega Drive)



Brüten leichtgemacht: das Drachenei im heißen Brutofen (Dragon Breath: MS-DOS/VGA)

setzen. Im Actionspiel "Dragonspirit" sorgen Dracheneier für zusätzliche Bildschirmleben, im AD&D Rollenspiel "Champions of Krynn" sorgt eine Drachenei-Schmugglerbande für Aufregung, und im flauen, aber bunten Strategieklaps "Dragon Breath" darf sich der Spieler selbst um die Drachenaufzucht kümmern. Vier Grundeier wollen mit Wärme versorgt werden. Verläuft die Behandlung zufriedenstellend, kann mit Nachwuchs gerechnet werden.

gerade mit Mühe und Not seine Party zusammengestellt hatte, biß vor Wut nach kurzer Zeit in die Disketten. Zu oft passierte es, daß eine frische Abenteurergruppe aus heiterem Himmel von einem Drachen angegriffen wurde, der ein paar Nummern zu groß war. Den Drachen kümmerte das ungleiche Kräfteverhältnis kaum, und die Party verglühte in kurzer Zeit im Feueratem des Schuppenmonsters. Die Folge: Ein alter Spielstand mußte her — bis zum nächsten Treffen.

Der bestialischste Drache

Daß selbst aus so harmlos aussehenden Neandertaler-Sprites ein feuriger und wehrhafter Drache werden kann, beweist die mittelmaßige Actionorgie "Altered Beast". Durchs Aufsammeln kleiner Energiekugeln verwandelt sich ein feidlich kräftiger Mensch in einen flugtüchtigen und starken Drachen. Wer allerdings hier der Mensch und wer die Bestie ist, sei dahingestellt. In Drachengestalt kommt's dann richtig per Flammenatem zur Sache.

Der untote Drache

AD&D-Spieler schöpfen beim Thema Drachen immer aus dem vollen. Für ihre Spiele, sei es am Brett oder am Bildschirm, gibt es die zahlreichsten Drachensorten. Eine der unangenehmsten, auf die der Spieler in den AD&D-Welten treffen kann, sind die untoten Drachen, oder auch Dragonlich

genannt. Diese finsternen Gesellen, die meistens nur noch aus ein paar modrigen Knochen bestehen, sind furchtbar schwer zu besiegen. Klar, denn wie bringt man etwas um, was schon tot ist? Wer sich mal an einen Kampf mit einem solchen Ungetüm wagen möchte, sollte sich das AD&D-Computerspiel "Curse of the Azure Bonds" anschauen.



Harter Gegner: der extrem fiese untote Drache (MS-DOS/EGA)

Mein erster Computerdrache

Wohl jeder von uns kann sich noch an seine erste spielerische Begegnung mit einem Drachen erinnern. Zwar sind wir durch zahlreiche Fantasy-Literatur auf ein solches Zusammentreffen vorbereitet worden, aber die digitale Realität entpuppte sich meistens anders als erwartet.

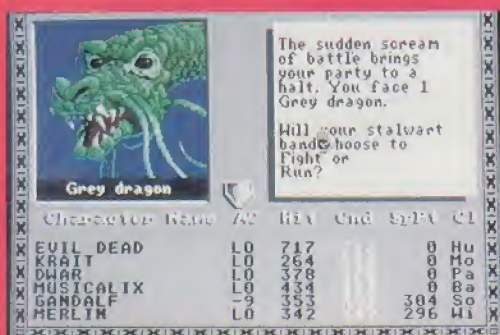
Meine erste Computerbegegnung mit der Drachenspezies hatte ich, wie so viele andere auch, in der Stadt Skara Brae in dem Rollenspiel "The Bard's Tale". Mit frisch in die vierte Erfah-



Eine Schildkröte oder was? (Super Famicom)

Der Schildkrötendrache

Bei diesem kleinen grünen Tier, das dem Kult-Sprite Mario in "Super Mario World" hilfreich zur Seite steht, gehen die Expertenmeinungen ganz gewaltig auseinander — Ist's ein Drache oder eine Schildkröte? Wilde Diskussionen, heiße Gefechte und die eine oder andere Handgreiflichkeit konnten in dieser lebenswichtigen Frage bis heute keine absolute Klarheit bringen. Die Drachenbefürworter meinten, das eigenartige und flammenspuckende Wesen sei tatsächlich ein Mini-drache.



Mein erster Drache in einem Computerspiel: grün und gemein (The Bard's Tale: Atari ST)



Hier hilft auch kein Magenbitter mehr: Der Drache hat dank Laserbeschuss arga Bauchschmerzen. (Mega Drive)

rungsstufe beförderter Party machte ich mich auf, die Straßen der Stadt etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Etwas westlich vom "Grand Platz" bog ich (nach zwei heißen Kämpfen) nichtsahnend um eine Ecke in den Vorhof eines schmucken Schlosses. Und da war er auch schon, der erste Drache meines Computerspiels: ein äußerst lebendig (und ziemlich sauer).

Der simulierte Drache

Von diesem Burschen sieht der Computerspieler meistens nur den Kopf und die Flügelspitzen. Der so verstümmelte Drache treibt in dem weltersten Drachensimulator, dem Programm "Dragonstrike", sein Unwesen. Trotz der grafischen Unvollständigkeit des Drachenkörpers verhalten sich die



Dreidimensionaler Drachenflug mit Dragonstrike (MS-DOS/VGA)

unterschiedlichen Reittiere, die Euch in Dragonstrike zur Verfügung stehen, wie "echte" Drachen. Sie gleiten durch die Pixelwolken, rasen im Sturzflug dem Boden entgegen und spucken Feuer, Säure oder Eis. Das "Dragonstrike"-Szenario ist aus der "Dragon Lance"-AD&D-Welt entlehnt.

Der Bauchdrache

Drachenfreunde werden beim Anblick dieses schmucken, in goldfarbigen Schuppen gehüllten Edel-drachens in lautes Geheul ausbrechen. Dient diese Zierde der Drachenzunft doch nur zwei ultracoolen Muskel-Sprites als Punktelleferant. Im Actiondrama "Forgotten Worlds" fristet dieser arme Drache sein Dasein als Obermonster. Besonders auf seine empfindliche Bauchregion haben es die beiden Helden abgesehen. Denn nur durch ausgebliebenen Beschuss auf den wohlgerundeten Drachenmagen läßt sich der heftig um sich flammende Drache erledigen. Schon nach kurzer Zeit bleibt von dem eleganten Tier nur noch eine kleine Rauchwolke übrig, und die beiden kleinen Männlein ballern, um einen Haufen Punkte reicher, in der nächsten Spielstufe weiter.





Flammstark: der feurige blaue Drache aus Dragon Spirit (PC-Engine)

Der extrawaffenlastigste Drache

Er ist (meistens) blau, hat zeitweise drei Köpfe und flammt, dank zahlreicher Zusatzbewaffnung, wie kaum ein anderer Computerspiel-drache vor ihm. In puncto Feuerkraft schlägt der Actiondrache aus "Dragon Spirit" so manchen Schuppenkumpel aus der Rollenspieler-ecke. Mit der vulgären Mini-drachennuste bis zur Breitwandröstage rückt dieser Superdrache seinen Gegnern auf den Pelz.



Wie läßt der mich vorbei: der Cadaver-Drache (ST)



Bitte lächeln: der Dungeon-Master-Drache (Atari ST)

Der fotogenste Drache

Der wohl am meisten fotografierte Drache der Spielgeschichte ist der rotgeschuppelte Bursche aus "Dungeon Master". Egal in welcher Zeitschrift über Dungeon Master und das Zusatzprogramm "Chaos Strikes Back" berichtet wurde, der Drache war fast immer dabei. Von

amerikanischen Softwaremagazinen, über die **POWER PLAY** bis zur japanischen Spielzeitschrift: der Dungeon-Master-Drache taucht immer wieder auf. Selbst die Pose der einzelnen Bilder ähnelt sich immer wieder. Mich wundert nur, daß dieser Vertreter der Drachenrasse noch nicht auf dem Titelbild des "Time-Magazine" mit der Überschrift "Drache des Jahres" erschienen ist.

Der fragenintensivste Drache

Seit kurzer Zeit treibt ein Drache auf dem Computermonitor sein Unwesen, der anscheinend den hartgesotesten Spieler zur Verzweiflung treibt. Die Rede ist vom grünen Riesendrachen aus dem Action-Adventure "Cadaver". Dieser Bursche bewacht den Zugang zum zweiten Stock einer finsternen Burg. Gutes Zureden, freundliches Winken mit dem Säbel und verzweifelte Bewerfen mit Steinen helfen nichts — der Drache röstet die ei-



© TSR Buch "The Art of Dragon Lance"

gene Spielfigur in Sekunden-schnelle. So türmen sich in der Redaktion die Postkarten, auf denen immer die gleiche Frage steht: "Wie komme ich an dem Drachen vorbei?" Da der Drache auch nach intensivster Befragung keine Antwort darauf geben kann, gibt's hier einen kleinen Tip: Zum einen stand in der letzten **POWER-PLAY**-Ausgabe eine Komplettlösung. Wer die noch nicht gelesen hat, sollte mal den Zauberspruch ausprobieren, den man auf Lord Carolus' Altar bekommt.

Der rostfreie Drache

Kennt die AD&D-Welt selbst solch ausgefallene Drachensorten wie einen Chrom- oder Platindrachen, so sind metallische Drachen bislang dem Computerspiel verwehrt geblieben. Der Edelstahl-drache aus dem Actionprogramm "Saint Dragon" soll hier Abhilfe schaffen. Allerdings hat das eigen-

willige Sprite kaum noch Ähnlichkeit mit unseren guten alten bekannten Drachenformen. Besteht der so roboterhaft geformte Drachenheld doch nur aus Kopf und einem wurmartigen Körperfortsatz, der eher an eine Ansammlung alter Autofelgen erinnert als an einen "richtigen" Drachen. Nichtsdestotrotz fliegt und flammt er.



Wunderwerk der Schmiedekunst: Saint Dragon (Amiga)

2/90



3/90



4/90



Ein ganzes Jahr **POWER PLAY**: Das heißt neben Jubelfeiern in der Redaktion, wilden Fotomanen und Seklaune in der Verlagsleitung auch zwölf Titelbilder. Schaut Euch "das göttliche Dutzend" nochmal genau an, geht in Euch und konsultiert bei nagenden Zweifeln den Kunstlehrer — Wir wollen nämlich von Euch wissen, welches Motiv Euch am besten ge-

Markt & Technik Verlags AG

Red. **POWER PLAY**

Kennwort "Kunst für Kenner"

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

5/90



6/90



7/90



Zwölfmal **POWER PLAY**, zwölf Titelbilder — wir wollen nun wissen: Welches Motiv hat Euch am besten gefallen? Zu gewinnen gibt's das Originaltitelbild dieser **POWER-PLAY**-Ausgabe, handgepinselt vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe.

fallen hat (ganz unabhängig von der Qualität des Spiels). Schreibt die Nummer der Ausgabe und das Jahr auf eine Postkarte (Absender und Computertyp nicht vergessen!) und schickt sie uns.

Eure Mühe ist uns auch ein ganz besonderes Schmankerl wert: Wir verlosen die Original-Artwork dieses Hefts. Sie wurde vom "Space Quest"-Zeichner Marc Crowe extra für **POWER PLAY** gezeichnet, handsigniert und auf die Reise geschickt.

Mit etwas Glück schmückt schon bald dieses edle Sammlerstück Euer Computerzimmer. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; Einsendeschluß ist der 12. April 1991. Wir wünschen viel Glück.

al

8/90



9/90



10/90



11/90



12/90



1/91



Sword of Vermilion

Seit "Phantasy Star II" ist es ruhig geworden an der Mega Drive-Rollenspielfront. Sega selbst entwickelte jetzt mit "Sword of Vermilion" ein rollenspielähnliches Abenteuer-gemisch aus Dungeons, Monstern und Zaubersprüchen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines verwaisten Königssohns, der sich am Todestag seines Ziehvaters aufmacht, acht magische Ringe zu finden und den Königsmörder Tsakon zu richten. Zu Beginn des Spiels noch nahezu nackt und mit wenigen Hit- und Magiepunkten ausgestattet, müssen durch erste Kämpfe Goldstücke und Erfahrungspunkte gesammelt werden. Wie bei

Rollenspielen und rollenspielverwandten Produkten üblich, arbeitet man sich durch anfangs recht einfache Aufträge langsam aber sicher zum strahlenden (und gut ausgerüsteten) Helden nach oben. Sterben kann die Spielfigur nicht: Die Kriker beleben den Körper des Helden im Falle einer unglücklich verlaufenen Auseinandersetzung automatisch. Dafür wandert jedoch exakt die Hälfte des mitgeführten Bargeldes in die Kirchenkasse.

Befindet man sich in einer Stadt oder einem Gebäude, um Waffen, Heiltränke oder Informationen zu kaufen, beobachtet man das Geschehen



Das Hauptmenü ist Grundlage aller Spieleraktionen (Mega Drive)

von schräg oben. Bei Überlandreisen oder in einem der zahlreichen Dungeons wird auf eine 3-D-Perspektive umgeschaltet, die im Falle einer Konfrontation mit bösen Feinden wiederum einem Kampfbildschirm weicht. Die dramatischen Auseinandersetzungen mit den elf Erzdämonen schließlich werden wie in diversen Beat 'em Up-Spielen von der Seite gesehen. Bei sämtlichen Kämpfen muß der Spieler Geschicklichkeit beweisen, denn hier schwingt er à la "Zelda" selbst das Schwert.

Bewegt wird der Held auch während der Reisen einfach mit dem Joypad; alle anderen Handlungen werden über eine ganze Reihe von Menüs und Untermenüs ausgeführt. So kann es durchaus vorkommen, daß schon das Anziehen einer



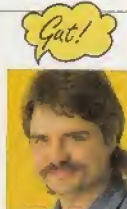
Ein typischer Dungeoneingang

Rüstung, das Geplaudere mit Passanten oder das Kaufen eines Zauberbuchs den ganzen Bildschirm mit Menüfenstern füllt.

Das Modul ist komplett in Englisch gehalten und mit einer Batterie ausgestattet, die drei verschiedene Spielstände speichert. Ein reich illustriertes Cluebook, wie wir es von Phantasy Star II kennen, liegt dem Spiel bei.

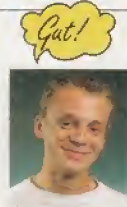
Man nehme die fensterlastige Benutzerführung von Phantasy Star II, das actionreiche Kampfsystem à la Zelda und eine Prise "Golvellius",

schmecke das Ganze mit vielen Labyrinth- und actionreichen schmelzen 3-D-Gratik ab und nenne das Endprodukt Sword of Vermilion. Diese bunte Mischung sorgt für unbeschwertes Fantasy-Vergnügen, an dem wohl Gelegenheitsrollenspieler am meisten Gefallen finden. Recht über-

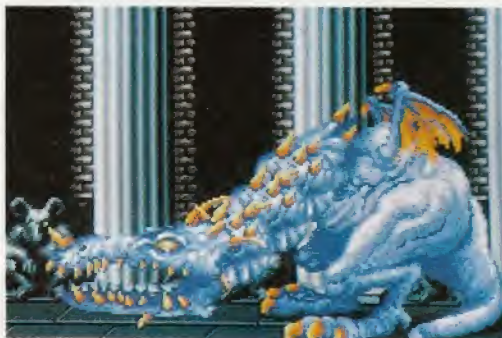


sichtliche Dungeons, nicht zu knifflige Rätsel und das vorbildliche Hilfsbüchlein, das dem Spiel beiliegt, machen Sword of Vermilion zu einem idealen Einstiegsprogramm. Mir persönlich ist eine Spur zuviel Action im Spiel und auf Dauer vermisste ich, trotz toller Monster und schnuckeliger Gegenstände, ein wenig mehr Abwechslung. So erreicht Sword of Vermilion leider nicht ganz die Güteklasse eines Phantasy Star II.

So ganz konnte mich die Mischung aus Action, 3-D-Gewandere und Rollenspiel nicht überzeugen. Sword of Vermilion spielt sich zwar ausgesprochen gut, der Hintergrundstory fehlt jedoch viel von der Komplexität und Fantasie besserer amerikanischer Rollenspiele. Die Standardisierung von Monster und Waffen (typisch japanisch) tut da ein übriges: Jeden Feind gibt es in vier verschiedenen Farben und Kampfstärken und auf das Schwert aus Bronze folgt logischerweise ein Schwert aus Ei-



sen. Wo sind die Feuerhörner, Bracers of Defence und Elfenmäntel anderer Rollenspiele geblieben? Als Action-Adventure weiß Sword of Vermilion mit schöner Grafik und vielen unterschiedlichen Musikstücken zu überzeugen; das ständige Gemetzel gegen monströse Wegegänger geht trotzdem schnell auf die Nerven. Der große Pluspunkt des Spiels ist das Fenster- und Menüsystem, das sich angenehm leicht bedienen läßt, und mich doch noch zum Zweier-Grinsen überredet.



Der König zu Parma wird zum Monster: Der erste Erzdämon des Abenteuers (Mega Drive)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 140 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 67%

Sound: 70%

71%

Schwierigkeit: mittel

AUF DEN HUND GEKOMMEN



Shadow Dancer

Segas Kampfsportveteran kehrt zurück: Unter dem Pseudonym "Shadow Warrior III" prügelt sich der Dressman unter den Karateraubolden bereits durch sein fünftes Gewaltszenario. Vor einem Jahr sorgte er mit "Super Shinobi" für dampfende Monitore und zufriedene Einsergesichter, jetzt schicken ihn die Sega-Entwickler (optisch und kampftechnisch leicht überarbeitet) ins Amerika der nahen Zukunft. Die Shuriken-Tasche ist nun immer gefüllt, ein treuer Albinohund steht unserem Held nun außerdem mit Rat und Biß zur Seite. Die Handlung beginnt im bösewicht-verseuchten New York und wurde nüchtern in fünf Levels,

zu je zwei Plattformsequenzen (scrollen in alle Richtungen), einer Endgegner- und einer vertikal scrollenden Bonusrunde unterteilt. In den Plattformsequenzen muß eine bestimmte Anzahl von Geiseln gesucht und befreit werden. Als Wächter fungieren flinke Zukunftspistoleros, muskulöse Folterknechte sowie eine ganze Anzahl von Schwertkämpfern und Ninja-Adepten. Die blau- und gelbgekleideten Kampfsportler sind noch relativ einfach von der Schändlichkeit ihrer Handlungen zu überzeugen, rote oder gar schwarze Ninjas stellen jedoch selbst für den Shadow Dancer ernstzunehmende Gegner dar. Gut, daß Sega reichlich Extraleben aufs



Action: Links hüpfte ein Gegner einfach durchs Fenster (Mega Drive)



▲ Schattenwelt: Im vierten Level wird's düster (Mega Drive)

Der Shinobi kümmert sich ums Mädchen, der Hund um den Feind (Mega Drive) ►

Ich könnte wetten, daß Shadow Dancer von dem gleichen Team programmiert wurde wie das grandiose Super Shinobi. Obwohl das Spiel ziemlich vom gleichnamigen Automaten-vorbild abweicht, glänzt es mit denselben Tugenden wie der Vorgänger. Die Grafik ist hervor-

gerend gezeichnet und sehr effektiv, der Sound knackig und die Spielbarkeit erfreulich gut. Allerdings kommt Shadow Dan-

Gut!



cer in all diesen Punkten nicht ganz an Super Shinobi heran. Außerdem ist es etwas kurz gehalten. Die fünf Levels hat man relativ schnell auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad durch. Shadow Dancer liegt bei mir etwa gleichauf mit "E-Swat": spielerisch zwar geringfügig durchdachter, dafür nicht so umfangreich. Wer diese Art von Spiel mag, der sollte trotzdem zugreifen.

Modul packte: Einige schlummern unsichtbar in abgelegenen Passagen, andere warten in Gestalt von Geiseln auf ihren Retter. Auch in der Bonussequenz, in der ein fallender Shinobi mittels Wurfstern böse Feinde erlegt, können sie gesammelt werden.

Mit den drei Knöpfen wird gefeuert (im Nahkampf: getreten oder geschlagen), gesprun-

gen oder eine Ninjustu-Smart-Bomb ausgelöst. Bleibt man auf dem Feuerknopf, fletscht der Hund die Zähne, läßt man den Knopf wieder los, hängt der Albino einem unglücklichen Feind an der Kehle. Drei Schwierigkeitsstufen dürfen angewählt werden, Nahkampfrisiken können das Modul sogar gänzlich ohne Shuriken-Geschosse angehen. *wi*

Mit "Shadow Dancer" leistete Sega ganze Arbeit: Grafik und Animation sind brillant und werden von fetzigen Soundeffekten hervorragend untermauert, die Handlung steckt voller Überraschungen und atmosphärischer Effekte; darüber hinaus bleibt die Spielbarkeit auch im hektischsten Gemetzel extrem hoch. Aber gerade diese Tatsache verschuldet, in Tateinheit mit einem durchgehend fairen

Gut!



Schwierigkeitsgrad, den einzigen Makel des Moduls: Profispieler werden ihren Kämpfer auf Easy oder Normal schnell zum Sieg geführt haben. Shadow Dancer ist mit 18 Kampf-, End- und Bonusrunden definitiv zu kurz — dafür braucht man sich nicht mit Frustsequenzen und Lückenfüller-Sprites herumzergern, Shadow Dancer bietet Spaß und Spannung vom Intro bis zur Endsequenz.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

79%

Grafik: 79%

Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel





Der Schutzschirm ist eines der wichtigsten Utensilien (Mega Drive)



Elemental Master, die personalisierte Sonderwaffe (Mega Drive)

KURZWEIL AUCH IM 2. TEIL

Darius II

In den Spielhallen fiel der "Darius II"-Automat nicht nur dank seiner spektakulären Grafik, sondern vor allem wegen der zwei nebeneinander angeordneten Bildschirme auf. Die Mega-Drive-Umsetzung mußte auf diesen Spezialeffekt zwangsläufig verzichten. Dafür wurden sämtliche 28 Levels in ein geräumiges 8-MBit-Modul gepackt. Genau wie beim Vorgänger "Darius" sind die Spielstufen nicht konsequent hintereinander angeordnet, sondern verzweigen sich. So muß man "nur" sieben Levels bewältigen, ehe der finale Obermolt wartet. Als Ausgleich gibt's dafür sieben verschiedene "letzte Levels".

Die meiste Zeit wird bei der bleihaltigen Actionorgie horizontal geschroft. Als Über-

sprungmoment schiebt sich der Hintergrund ab und zu vertikal an Euren Abfängjäger vorbei. Die Aliens unterscheiden sich ebenso wie die voluminösen Endgegner meist von Level zu Level. Gegen Wiederholungen ist man allerdings nicht gänzlich gefeit — sowohl hinsichtlich der Grafik als auch was die Angriffsmuster der Gegner betrifft. Extrawaffen werden meist von bestimmten Alien-Gruppen beschert, die nach einem Kollektivkollaps ihre wertvolle Fracht freigeben. Einen Schutzschirm, Extraleben, Bomben nach unten, seitlich sowie schräg feuern die Laser und einen kräftigeren Schuß nach vorne (meist in mehreren Abstufungen) gibt's unterwegs zu ergattern. *mg*

Mit dieser Umsetzung hat sich Taito nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Grafik und Sound sind lange nicht so spektakulär wie erwartet. Außerdem läßt die technische Qualität zu wünschen übrig: Ab und zu gerät das Spiel-geschehen trotz Sprite-Armut auf dem Bildschirm etwas ins Stocken. Zum Glück über-

Gut!



tüncht der meist durchdachte Spielablauf diese Mankos. Ähnlich wie Darius überzeugt auch der Nachfolger mit intelligenten Feindformationen und dem motivierenden "Level-Verzweigungsprinzip". Darius II ist zwar etwas schlechter als der Vorgänger, aber dennoch ein gutes, motivierendes Ballerspiel.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirk-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

72%

Grafik: 63%

Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

BLITZ UND DONNER

Elemental Master

Einen ungewöhnlichen Vertikal-Scroller schicken die "Thunder Force III"-Entwickler Tecno Soft an die Ballerspielfront: Statt Raumschiff oder Panzer steuert man bei "Elemental Master" ein biederes Männchen im wallenden Umhang. In Sachen Feuerkraft ist dieser seiner mechanischen Konkurrenz durchaus gewachsen; versteht er es als Meister aller Elemente doch vortrefflich, seinen Feinden Blitz und Donner, Feuersbrunst und Wirbelstürme um die Ohren zu zaubern. Vier verschiedene Levels dürfen in beliebiger Reihenfolge durchlaufen werden, erst dann erhält man Zutritt zu drei weiteren. Eine Feuertaste läßt den Helden herumschnellen und in die rückwärtige Richtung ballern,

mit der zweiten feuert man konventionell nach vorne. Knopf Nummer 3 wühlt im magischen Waffenarsenal: Einen der unkündbaren Kampfzauber besitzt man zu Beginn, je einen weiteren erhält man für jeden geschafften Level. Bleibt man längere Zeit auf der Feuertaste, wird die magische Energie konzentriert: Je nach Zauber bläst's dann den Feind durch Feuersturm oder eine Handvoll Kugelblitze vom Schirm. Neben den vielen herumliegenden Extras (Doppelgänger, Schutzschirm und Frischenergie) gesellt sich nach dem ersten überlebten Level noch eine kleine (jedoch schlagkräftige) Fee zum Helden; dieser muß dafür aber auch mit nur einem Leben und ohne Continues auskommen. *wi*

Alle Wetter, mit Elemental Master zieht die Tecno-Profis der Konkurrenz, wie ein innovatives Ballerspiel auszu-sehen und zu klingen hat. Originelle Monster und tödliche Geschosse besiedeln das Spielfeld bis zum letzten Pixel, trotzdem bleiben dem Spieler lästiges Ruckeln und Flackern erspart. Die detaillier-

Super!



te Edelgrafik zielt nicht nur das Programm, sondern stellt oft ein wichtiges Spielelement dar: Unter dichten Baumkronen wird der Feind nahezu unsichtbar, und wo ein Abhang ist, ist auch der Stein-schlag nicht weit. Elemental Master ist hektisch, schwer und reich an brillanten Einfällen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Tecno Soft, Zirk-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

79%

Grafik: 81%

Sound: 75%

Schwierigkeit: schwer



Ein liebevoller Tritt fürs mürrische Monster (Mega Drive)



Der Sprung graziös und fein, geht der Ball auch rein? (Mega Drive)

SUPER ALEX WONDERBOY

Magical Hat

Bei den vielen Mega-Drive-Neuerscheinungen der letzten Wochen wurde in erster Linie im Dutzend billiger geballert. Wer angesichts der Wagenladungen von Welt-raum-Pängpängs nach Abwechslung lechzt, wird sich über "Magical Hat" freuen. Hier nimmt sich Sega des schmächtig vernachlässigten Jump-and-Run-Genres an. Ihr steuert einen Knirps mit Turban durch sieben Welten, die wiederum in je drei Levels unterteilt sind. In jedem Level muß der Knabe den Ausgang finden, um weiterzukommen. Kunststück Nummer eins besteht darin, die richtige Route zu entdecken. Die Levels sind recht verzwickelt aufgebaut und bieten so manche Verzweigung. Das nächste Problem stellen

die herzigen Monster dar, die durch die Gegend hüpfen, laufen oder flattern. Mit einem beherzten Faustschlag setzt unser Held die Knuddelschurken außer Gefecht; alternativ hüpfert er zwecks Plättung auf sie drauf. Extras dürfen auch nicht fehlen: Klopft man steinerne Säulen auf, findet man nette Gaben wie eine Art abschießbares, monsterzersetzendes Grinse-Ei, das nach ein paar Sekunden wieder brav zu Herrchen zurückkommt. Verschiedenfarbige Pillen, die Unverwundbarkeit oder eine Smart Bomb auslösen, werden gehortet und bei Bedarf eingesetzt. Zwischen den Levels gibt es außerdem verschiedene Bonusrunden, die der hemmungslosen Extraplünderung gewidmet sind. *hi*

Magical Hat ist eine Art "Greatest Hits"-Fundgrube aus dem Reich der Geschicklichkeitsklassiker. Auf Monster hüpfte man schon bei "Super Mario Bros.", den abschießbaren kleinen Begleiter sah man bereits in "Psycho Fox" und das gezielte Einsetzen von Extras ist "Alex Kidd"-kompatibel. Da Mega-

Gut!



Drive-Besitzer bislang kaum mit guten Jump-and-Run versorgt wurden, dürfte dieser nette Genre-Querschnitt viele Freunde finden. Der Suchtkoeffizient ist nicht von Pappe. Die genaue Wirkung der einzelnen Extras müßt Ihr übrigens selber herausfinden, da die Texte auf dem Bildschirm in Japanisch sind.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

71%

Grafik: 68%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

DER GROSSE WURF

Lakers versus Celtics

Der Titel klingt ein wenig nach römischem Gladiatorenkampf: Lakers Grobrius trifft auf Celtics, den Barbaren. Dem "versus" zum Trotz geht es hier aber um die ur-amerikanische Sportart Basketball. Die Los Angeles Lakers und die Boston Celtics gehören zu den erfolgreichsten Mannschaften in der Geschichte der Profiligen NBA. Neben diesen beiden Vereinen packte Electronic Arts acht weitere Top-Teams in seine neue Sportsimulation.

Ihr könnt im Arcade- oder im Simulationsmodus spielen. Bei letzterem werden die Spieler langsam müde und sollten ab und zu ausgewechselt werden. Ihr dürft Euch auch in ein Turnier stürzen: Die Mannschaft Eurer

Wahl beginnt im Viertelfinale des Play Offs und soll von Euch zur Meisterschaft geführt werden. Im Turniermodus ist jeder Spielabschnitt zwölf Minuten lang; bei einem Trainingsspiel könnt Ihr die Zeit auf bis zu zwei Minuten pro Viertel reduzieren. Bei diesen Einzelmatches dürft Ihr auch den Schwierigkeitsgrad der Computergegner ändern oder gegen einen Freund antreten.

Ihr steuert im Angriff immer den Spieler, der den Ball hat (erkennbar an den schwarzen Socken). Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Werfen. In der Verteidigung könnt Ihr den Spieler wechseln, den Ihr steuert, einen Balkenversuch starten oder springen, um einen Wurf abzublocken. *hi*

Da freut sich der Korbjäger: Electronic Arts ist hier zwar kein 1a-Sportspiel wie "John Madden Football" gelungen, aber innerhalb des Basketball-Genres gehört "Lakers versus Celtics" klar in die Oberliga. Schneidige Präsentation, sinnvolle Optionen und eine durchdachte Steuerung sind Garantien dafür, daß die-

Gut!



ses Modul bei mir keinen Staub ansetzen wird. Die Grafik sieht gut aus, die Animation könnte allenfalls etwas schneller sein. Die Soundeffekte sind Durchschnitt, die rockige Musik von Rob Hubbard fetzt dafür um so mehr durch. Kein Jubelmodul, aber Basketball-Freunde werden sehr zufrieden sein.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 68%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Das Schieben ist des Spielers Lust... (Mega Drive)



Kurvenzoom dank Spezialchip leichtgemacht (Famicom)

SCHIEBUNG

Megapanel

Man kennt das ja. Da stapelt sich etwas unaufhaltsam in einem Becher, wenn der Spieler genügend Geschick, Grips und Nerven hat, baut er die verschachtelte Stapelei auch wieder ab. Spätestens seitdem Alexej Paschitnow die Nation mit "Tetris" lahmlegte, haben Geschicklichkeitsspiele dieser Art Hochkonjunktur. So auch im neuesten Namcot-Werk "Megapanel": Drei Reihen sechs bunter Steine werden vorgegeben. Irgendwo in der Reihe klafft eine Lücke, in die man einen Stein schieben kann. Dadurch entsteht wieder eine Lücke, in die man den nächsten Stein schiebt usw. Wenn drei oder mehr gleichfarbige neben- oder übereinander liegen, verschwinden sie, der Rest

saust nach unten. Inzwischen hat der Computer ein paar wirre Reihen von unten nachgeschoben, so daß die nötige Hektik aufkommt.

Im "Exercise"-Modus werden Aufgaben vorgegeben ("Baue drei rote und zwei grüne Reihen ab!"). Im "Pin-Up"-Modus erwarten den Spieler keine opulenten Oberflächen (bekamen wir zumindest bis Level 7 nicht zu sehen), dafür legt er mit jeder abgebauten Reihe ein Stückchen niedliches Bild frei (Beispielmotiv: japanisches Kind spielt mit Katze — in diesem schlichten Tenor). Im Zweispieler-Modus endlich darf man gegeneinander antreten; jeder Spieler hat seine Hälfte, auf der er sich verfrachten darf. Nach drei Sätzen ist (wie beim Damentennis) Schluß, al

Eine Stunde Megapanel und wieder ist man dem Hirntod ein Stückchen näher. Man erwacht wie aus einer Trance und braucht erst ein paar Minuten, bevor man wieder voll da ist. An sich bietet Megapanel nichts Neues: Da fallen kleine Klötzchen, da muß man denken und schachteln und planen und dazu dudelt

Gut!



eine nette japanische Musik. Trotzdem nagelt Megapanel den Spieler geradezu vor den Schirm. Nicht gerade die Krönung der Denk-/Tüftelspiele, aber durch die Zutatenmischung aus "Tetris", "Block Hole" und "Columns" eine schmackhafte Angelegenheit, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

68%

Grafik: 47%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

RAKETENRASER

F-Zero

In futuristischen Rennen wird auf "normale" Autos verzichtet. Anstelle der Formel-1-Wägelchen jagen jetzt raketengetriebene Luftkissenboote um die Bahnen. Immer vier dieser flotten Flitzer, die auf der Piste von hinten zu sehen sind, treten in dem Rennspiel "F-Zero" auf insgesamt 15 3D-Kursen gegeneinander an. Eines der Vehikel dürft Ihr Euch vor dem Start aussuchen. Jedes der vier angebotenen Raketenboote hat seine Vor- und Nachteile. Der eine beschleunigt besser, der andere hat die höchste Endgeschwindigkeit oder eine bessere Straßenlage. Habt Ihr Euren schnellen Liebling ausgesucht, dürft Ihr sieben der insgesamt 15 Kurse direkt zum Probefahren anwählen

oder gleich ins Rennen einsteigen. Je fünf der Strecken sind in einer Liga zusammengefaßt. Je nach gewählter Liga werden die einzelnen Strecken tückischer und die Computerfahrer cleverer. Aber nicht nur die Gegner machen die Jagd um Bestzeiten schwierig. Sprungrampen, Magnete und Eisfelder auf der Bahn sorgen für Abwechslung. Rempelt Ihr zu oft mit Fahrbahnrand oder Gegner zusammen, verliert Ihr Energie. Ist der Sprit alle, explodiert Euer Fahrzeug. Glücklicherweise kann während der Fahrt auf bestimmten Feldern der Bahn aber wieder nachgetankt werden. Übrigens werden alle Bestzeiten für einzelne Runden und komplette Rennen gespeichert. mh

RAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Jetzt weiß ich warum die japanischen Konstrukteure dem Super Famicom einen 3-D-Spezial-Chip mitgegeben haben. Die Strecken bei "F-Zero" zoomen und scrollen, daß es eine wahre Pracht ist. Allein

Super!



die Kurven, bei denen quasi das gesamte Bild auf dem Monitor flott gedreht wird, sorgen für das richtige Rennfeeling. Zudem spielt sich F-Zero absolut fantastisch. Zwar erscheinen 15 Kurse nicht viel, aber dank der cleveren Computerfahrer und den Hindernissen wird jedes Rennen aufs neue zum Erlebnis.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

85%

Grafik: 82%

Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel

EINE VERHÄNGNISVOLLE
AFFÄRE

Super Mario World

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Was kann man machen, um eine neue Konsole erfolgreich auf dem Markt einzuführen? Klar, man bietet als eines der ersten Spiele ein neues "Super Mario"-Abenteuer an. So geschehen mit dem Super Famicom von Nintendo und "Super Mario World", das offizielle "Super Mario Bros. 4". (Ironie am Rande: Während wir noch auf die Veröffentlichung von Super Mario Bros. 3 für das NES warten, gibt's den vierten Teil bereits als Import für den NES-Nachfolger.) Am Grundspielprinzip hat sich gegenüber dem Urahn Super Mario Bros. kaum etwas verändert.

Im wesentlichen kommt es darauf an, in meist horizontal scrollenden Levels durch geschickte Hüpfmanöver den zahlreichen Feinden zu entkommen oder sie durch gezielte Schüsse und andere haarsträubende Manöver außer Gefecht zu setzen. Natürlich gibt's tonnenweise neue Spielelemente wie z.B. einen süßen Drachen. Mario setzt sich auf das nette Tierchen drauf und hoppelt fortan hoch zu Drachen durch die Landschaft. Mit der langen Zunge kann der Feuerspucker Feinde verspeisen und sie geröstet wieder ausspucken. Außerdem wartet vor jedem Levelende, das



Noch schaut die Schildkröte freundlich... (Super Famicom)

Keine Spieleserie der Welt bietet einen so hohen Suchtfaktor wie die Abenteuer von Super Mario. Diesmal haben die Entwickler nicht nur Wert auf extrem gute Spielbarkeit gelegt, sondern auch die gewünschten "Lacher pro Minute" mitenkalkuliert. So lustig wie motivierend, spannend wie faszinierend war bislang noch kein anderes Videospiel. Wer Super Mario Bros. oder "Super Mario Land" auf dem Game Boy mochte, der wird vom vierten Teil restlos begeistert sein. Das Spiel ist von vorne bis hinten perfekt durchgestylt und bietet keinen ernsthaft-

Super!



ten Ansatzpunkt zur Kritik (ein Extralob gibt's für die Batterie). Dazu kommt die liebevoll gezeichnete Grafik, die schon fast an Trickfilme à la Walt Disney erinnert. Nicht zu vergessen die fantastische Musik, die glasklar in bester Stereoequalität aus den Lautsprechern tönt. Das vortreffliche Zusammenwirken von Spielbarkeit, Optik und akustischer Untermalung macht Super Mario World zu einem sensationellen Modul, das zwar technisch keine neuen Maßstäbe setzt, aber in Sachen Spielspaß der Konkurrenz die Luft zum Atmen nimmt.

Was soll man da noch sagen? Diesmal hat sich unser italienischer Freund selber übertroffen: Super Mario World ist die beste Werbung, die sich Nintendo Super Famicom nur wünschen kann. Peppiger Stereosound, Grafiken, die ihresgleichen suchen, und Gags am laufenden Band sorgen für ein wahres Feuerwerk auf dem Monitor. Dieses fantastische Modul bietet Spiel-

Super!



spaß für Monate. Solange man die sieben Wellen, inklusive unzähliger Geheimröhren, Extras und Bonushöhlen auskundschaftet, ist Langlewige ein Fremdwort. Dabei wird das Spiel an keiner Stelle unfair: Mit Geschick und Augenmaß findet sich auch in der bedrohlichsten Lage ein Ausweg. Wer über die nötigen Finanzmittel verfügt, kann unbesehen zugreifen.

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

94%

Grafik: 74%

Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

Mit einem speziellen Trick kann man die beiden Steine, die den Zugang zur Röhre blockieren, zerstören (Super Famicom) ▼

durch ein Football-Tor markiert ist, ein behelmter Sportler, der Euch mit Footballen bewirft. Um alle innovativen Spielelemente aufzuzählen, fehlt hier leider der Platz. Mit den meisten davon macht man im ersten Viertel des Spiels Bekanntschaft, später kommen nur noch selten große Überraschungen.

Die Expedition zur Rettung der Prinzessin wird diesmal auf einer Oberwelt gestartet, deren genaues Aussehen erst im Laufe des Spiels erkennbar ist. Insgesamt warten sieben "Bundesländer", die je um die zehn (teils versteckte) Levels bieten. Da man das Spiel unmöglich am Stück durchzocken kann, darf unterwegs gespeichert werden — dank Batterie im Modul. mg





Fallen, schweben, fliegen: mit einem Super Famicom kein Problem



Gradius III hätte wahrlich ein Speed-Up nötig (Super Famicom)

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Pilotwings

Nachdem das Super Famicom über einen leistungsfähigen 3-D-Chip verfügt, drängt sich die Entwicklung eines flotten Fliegerspiels geradezu auf. Bei Nintendos "Pilotwings" geht's erfreulich zivil zu, schießen und bomben muß der Pilot ausnahmsweise nicht. Ziel ist es vielmehr, eine Reihe von Flugscheinen zu ergattern, um vom "einfachen" Doppeldeckerpiloten mit Gleitschirmflanz zum stolzen Hubschrauberbesitzer aufzusteigen. Vier Flugschulen (inklusive verschiedener Landebahnen und -plätze) müssen abgeklappert werden. Gelingt es dem Spieler, eine durch Luftballons gesteckte Route einigermaßen präzise zu durchfliegen und am richtigen Ort wieder zu

landen, erhält er Punkte. Wird die Übung mit Bravour absolviert, winkt die Versetzung an die nächste, bessere Schule. Zuerst darf man sich nur an Doppeldecker und Gleitschirmwagen; im zweiten Kurs kommt ein Jetpack hinzu, im dritten ein Paraglider und schließlich (im vierten und letzten Level) der ersehnte Hubschrauber. Letzteren ist als einziges Gefährt bewaffnet. Im Flugverhalten unterscheiden sich die verschiedenen Vehikel radikal; nur mit viel Übung und Flexibilität kann man in allen angebotenen Disziplinen punkten. Seine Flugversuche beobachtet man aus sicherer Entfernung von hinten; das eigene Spritze bleibt bei jedem Manöver genau in der Mitte des Bildschirms. *wi*

Beeindruckend, was Nintendo aus der eigenen Hardware herausholt: Schneller hat sich bisher noch bei keinem Spiel der Wohnzimmerpilot über detaillierte 3-D-Landschaften bewegt. Pilotwings ist keine Simulation, die Authentizität wurde zu Gunsten einfacher Bedienung und unkompliziertem Spielspaß weit-

Super!



gehend außer Acht gelassen. Darin liegt die Stärke des Spiels: ohne viel Übung erzielt man schnell gute Flugresultate und ein freundliches Grinsen vom Lehrer. Erfreulich, daß das bahnbrechende Fluggefühl (es wird stufenlos gezoomt und rotiert) in keinem reinem Kriegsszenario verbraten wurde.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirk-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

80%

Grafik: 84%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

MEHR TRAUMA ALS TRAUM

Gradius III

Was dem Videospielgiganten Nintendo ihr "Super Mario", ist Konami ihr "Gradius". Beide Spieleerien können auf eine gloriole Vergangenheit zurückblicken. So wundert es nicht, daß die Wahl bei Konami, welches Programm man denn als erstes für das Super Famicom herausbringt, auf die erfolgreiche Actionorgie "Gradius III" fiel.

Zehn beinhardt Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Angreifer sowie Grafik unterscheiden sich meist von Level zu Level. Wie schon bei den Vorgängern, ist am unteren Bildschirmrand die Leiste mit den verfügbaren Extrawaffen (die Gradius-Grundausstattung

mit einigen Ergänzungen) zu sehen. Jedesmal, wenn Ihr eine Feindformation komplett erledigt habt, erscheint ein Symbol, das man aufsummen sollte. Je mehr Ihr davon einsackt, desto mächtiger das Extra, das Ihr dafür eintauschen könnt. Um ein strategisches Element ins Spiel zu bringen, darf man vor dem Kampfeinsatz aus vier Leisten wählen, die jeweils unterschiedliche Kombinationen aus dem Extrawaffenpool bieten. Je nach persönlichen Vorlieben sucht man sich die Zusammenstellung aus, mit der man am besten zurechtkommt. Zusätzlich lassen sich Schwierigkeitsgrad, Dauerfeuer und Tastenbelegung in einem ohne Tricks zugänglichen Auswahlmenü einstellen. *mg*

Was für ein Jammer! Es scrollen wunderschön gezeichnete Hintergrundlandschaften und Sprites an mir vorbei, die Musik motiviert mich zum Weiterspielen und satte zehn Levels warten auf meinen Besuch: Leider läuft das Ganze im Zeitlupentempo ab und wird dadurch beinahe unspielbar. Konami ist mit der

Geht so



Gradius III-Umsetzung ganz schön ins Fettnäpchen getappt. Die Mega Drive lacht sich kaputt, wenn sie sich dieses Techniktrauma ansieht. Schon bei relativ wenigen Sprites auf dem Bildschirm kommt das Super Famicom das Gradius III ist zwar spielerisch keine Katastrophe, das Geruckel nervt jedoch.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirk-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

57%

Grafik: 51%

Sound: 72%

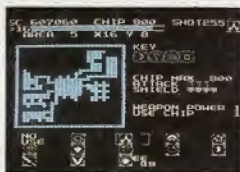
Schwierigkeit: mittel

LINK IM WELTALL

The Guardian Legend

Mit dem neuen Nintendo-Modul "The Guardian Legend", das ursprünglich von Irem stammt, werden Erinnerungen an selbige "Zelda"-Zeiten wach. Bevor man jedoch in diesen Genuß kommt, muß man eine vertikale scrollende Ballerspielsequenz überstehen. Hier wird in bester "Life Force"-Manier mit Horden feindseliger Aliens ausgeräumt. Mit ähnlichen Actioneinlagen muß man während des gesamten Spiels rechnen, denn die einzelnen Levels (zehn an der Zahl) warten jeweils mit zwei dieser bleihaltigen Intermezzi auf. Davon abgesehen erinnert der Bildschirmaufbau im eigentlichen Spiel (man sieht die Landschaft von schräg oben) frappant an den Action-Adventure-Klassiker. Hier wie dort steuert man eine Figur durch Hunderte von bildschirmfüllenden Spielfeldern. Droht sie an den Rändern zu verschwinden, wird kurzerhand umgeblendet. Neben Eurer Spielfigur treiben sich in der Gegend zusätzlich angriffslustige Viecher herum. Schießt man sie ab, hinterlassen die Ex-Plagegeister mei-

stens diverse Symbole, die für Extras, Energieauffrischung oder Geld (hier Chips genannt) sorgen. Eine weitere Quelle für Zusatzwaffen sind Shops, wo man mit den eben erwähnten Chips bezahlt. Über ein Dutzend nützliche Extras, die man übrigens auch in den Raumschiffsequenzen einsetzen kann, gibt's zu ergattern. Mittels Select-Taste wird — wie bei Zelda — auf einen Hilfsbildschirm umgeschaltet, auf dem man zwischen den Extras auswählt und eine Übersichtskarte des Labyrinths betrachtet. Verbindungslinien von Kammer zu Kammer sind dort allerdings nicht verzeichnet: Karten zeichnen erweist sich als sehr hilfreich.



Die Auswahl an Extras ist überaus reichlich (NES)

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo/Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO

75%

Grafik: 65%

Sound: 58%

Schwierigkeit: leicht



Ballerspieleinlagen verbinden die einzelnen Gebiete (NES)

Diese Mischung sieht man wirklich nicht alle Tage. Zuerst ballert man sich im Life Force-Stil durch Alienhor- den, anschließend wird im Zelda-Manier ein Bildschirm nach dem anderen von Feinden gesäubert. Um das Vergnügen perfekt zu machen, hätte ich mir allerdings ein paar anspruchsvollere Puzzles gewünscht. Die wenigen, die vorkommen, sind leider recht banal. Trotzdem macht Guardian Legend eine Menge Spaß, den vor allem Zelda-Fans zu schätzen

Gut!



wissen. Das Spielfeld ist relativ groß, so daß es viel zu erforschen und einen Haufen Karten zu zeichnen gibt. Dank zivilem Schwierigkeitsgrad (bis kurz vor Schluß, dann wird's hammerhart) kommt man dafür flott voran. Nach längerer Pause erschien mit Guardian Legend endlich wieder ein relativ komplexes Action-Adventure, das längere Zeit an das NES fesselt und die Nacht zum Tag werden läßt. Davon könnte ich ruhig ein paar mehr verkräften.



Hinter den blauen Pyramiden verbergen sich Dinge (NES)

Nach anfänglicher Skepsis über den eigenwilligen und für meinen Geschmack zu hektischen Ballereinstieg, entpuppte sich Guardian Legend nach längerer Warmspielphase als (fast) lupenreines Action-Adventure im Zelda-Stil. Sorgt das

Gut!



alles überblickt. Von diesem Zeitpunkt an hält das Programm den Spieler im Würgegriff der Sucht. Zwei Dinge trüben allerdings nach meiner Meinung den ansonsten so farnosen Spielspaß. Da sind einmal die Ballersequenzen, denen ich

High-Tech-Szenario zu Beginn noch für leichte Verwirrung (was macht ich mit den Chips?), hat man nach einem guten Stündchen von der Vielzahl der Zusatzwaffen bis zum versteckten Shop

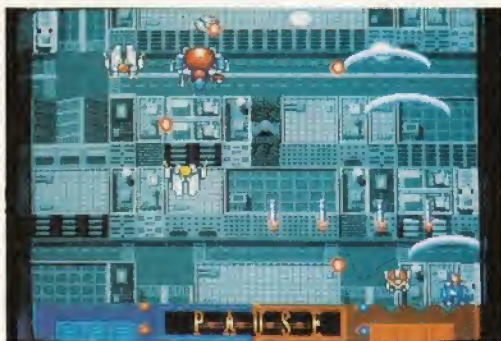
leider nicht viel abgewinnen kann, und der Umstand, daß dem Modul keine Batterie verpaßt wurde. Die elende Fummel mit dem Paßwort hätte dann ein Ende.



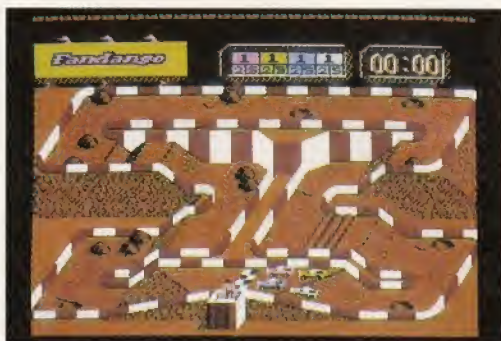
Pfeile weisen den (vermeintlich) richtigen Weg (NES)

Euer oberstes Ziel besteht darin, zehn Sicherheitseinrichtungen in dem riesigen Labyrinth zu aktivieren, um es anschließend in die Luft zu jagen. Während die meisten Aufgaben mit Geschicklichkeit und dem richtigen Näschen für die Extraauswahl zu meistern sind, muß man ab und zu klitzekleine Rätsel lösen, um diverse Zugänge zu öffnen. An vielen Stellen wird einem übrigens ein Paßwort gereicht.

mg



Wer bin ich? Wo bin ich? (PC-Engine)



Freie Fahrt für flotte Flitzer (NES)

ZWEI HEISSE BRÄUTE

Burning Angels

Vorsicht, Flirt-Spezialisten des 21. Jahrhunderts: An den "Burning Angels" verbrennt Ihr Euch garantiert die Finger. Die beiden knackigen Japanerinnen haben sich auf schwere Waffen spezialisiert und retten in ihrer Freizeit schon mal die eine oder andere Geschlechtsgenossin aus bitterster Not. Im gleichnamigen Ballerspiel geht's deshalb auch ausnahmslos vertikal zur Sache. "Dragon" und "Phelix" stürzen sich allein oder im Team auf Horden bössartiger Flugroboter und auf fünf verschiedene Sonderwaffen (Missiles, Drones, Laser u.a.), die sich freundlicherweise kombinieren lassen. Auf der Suche nach einer entführten Wissenschaftlerin geht's über Großstädte und Wüstenlandschaften, vor-

bei an üblichen End- und unüblichen Anfangsgegnern. Statt der Extrawaffen spucken sterbende Aliens zeitweise auch kleine Sterntaler aus, mit denen eine besonders bössartige Waffe gezündet werden kann. Der Zwei-Spieler-Modus von Burning Angels ist eine prima Medizin für die egoistischeren unter den "Blood Money"- und "Z-Out"-geschädigten Ballerspezialisten. Power-Up-Süchtige und Extrawaffen-Kleptomane werden angesichts der Tatsache, daß der Bildschirm tot eines nahezu unbewaffneten Kampfgefährten auch das eigene Aus bedeutet, schnell zu Pionieren praktizierter Nächstenliebe: "Schnell, nimm Du die Extrawaffe!" — denn Continue gibt's keins. *wf*

Langsam hängen mir mittelmäßige, vertikal scrollende Ballereien zum Hals raus. Von einem Naxat-Spiel dieses Jahrgangs hätte ich mir zumindest einige innovative Elemente erwartet, trotzdem sind die Sonderwaffen bekannt, die Kampftaktik der Gegner einfallslos, die Hintergründe schlicht. Daß man es

Gehst so



mit einem technisch gelungenen Spiel zu tun hat, stimmt zwar gnädig, ohne die Zwei-Spieler-Option würde mich Burning Angels trotzdem kaum zu einem Probeflug motivieren. Wer sich an "Gunhed" und "Final Blaster" nicht sattballern konnte und vor Bildschirmhektik nicht kneift, sollte probierspielen.

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat Soft, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

58%

Grafik: 62%

Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

AUS ZWEI MACH VIER

Super Off Road

Mit etwas Verspätung fährt die NES-Umsetzung von Lelands stauigem Arcade-Rennspaß über die Ziellinie. Der zeitliche Rückstand im Vergleich zu den Computerversionen ist allerdings begründbar: Als erstes NES-Modul wartet "Super Off Road" mit einem Vier-Spieler-Modus auf. In Verbindung mit einem Adapter, der in diesen Tagen auf den Markt kommt, dürfen bis zu vier menschliche Fahrer gleichzeitig an den Start gehen. Ist man nur zu dritt, zu zweit oder gar alleine, übernimmt der Computer die restlichen Wagen. Davon abgesehen, entspricht die NES-Adaption im wesentlichen dem Automatenvorbild. Auf acht verschiedenen Rennstrecken wird um Bestzeiten

und Extras (erscheinen unvermittelt auf der Fahrbahn) gekämpft. Da die Rundkurse vollständig auf dem Bildschirm zu sehen sind (Vogelperspektive), geht die Übersicht (wo sind die Konkurrenten?) nie verloren.

Nach einem Rennen darf man sich im Zubehörshop neue Reifen, Stoßdämpfer und Motoren zulegen. Je besser die Platzierung, desto mehr Geld steht für den Einkaufsbummel zur Verfügung. Besonders beliebt sind die Nitros, die ebenfalls hier angeboten werden. Diese setzt man auf Knopfdruck während des Rennens ein. Sie sorgen kurzzeitig für einen gewaltigen Geschwindigkeitsschub und bieten sich für rasante Überholmanöver an. *mg*

Gerade von Rare, die mit "R.C. Pro-Am" schon ein fantastisches Rennspiel schufen, hätte ich mir eine erste Klasse Umsetzung erwartet. Leider ist dem nicht so. Aus unerfindlichen Gründen spielt sich die NES-Version

Gehst so



nicht ganz so rasant und spritzig wie der Automat. Es wurden zwar alle Features übernom-

men, doch das Verhalten der Autos auf Umwelteinflüsse (Schlaglöcher, Karambolagen, Schlammputzen) ist nicht immer so, wie man es erwartet. Trotzdem ist Super Off Road ein klar überdurchschnittliches Automatenprodukt, das vor allem ab zwei Spielern aufwärts auf Touren kommt.

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo/Rare, Zirka-Preis: 90 Mark

NES

62%

Grafik: 61%

Sound: 43%

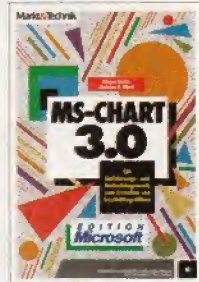
Schwierigkeit: mittel

So setzen Sie Zeichen und Töne



J. Beine/A. E. Maul
MS-Chart 3.0

Mit dieser gut strukturierten Darstellung können einfache oder komplexe Problemstellungen bearbeitet werden. Auch die weniger genutzten Möglichkeiten der Grafikgestaltung, der mathematischen Fähigkeiten und der Datenübernahme aus anderen Programmen werden ausführlich behandelt. 1989, 233 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-165-4 DM 69,-



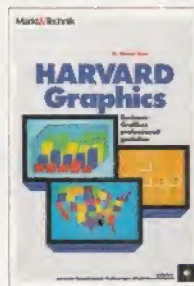
NEU
R.T. Steffens
Grafikprogrammierung in C
Die deutsche Fassung des amerikanischen Standardwerks. Mit allen wichtigen und grundlegenden Grafik-Algorithmen. 1990, 430 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-140-9 DM 98,-



NEU
W. Kasser/H. Schröder
Grafik mit Turbo Pascal
Beschreibung der Möglichkeiten dieser Programmiersprache. Vom Hercules-Modus bis zur 256-Farbgrafik. 1990, 517 Seiten, inkl. 2 Disketten ISBN 3-89090-905-1 DM 69,-



NEU
A. Schneider
Applause II
Ein echter Praxis-Kurs. Grundlegende Arbeitstechniken und professionelle Anleitungen zur Farb- und Hintergrundgestaltung bei Grafiken. 1990, 176 Seiten, inkl. Diskette und 2 Dias ISBN 3-89090-982-5 DM 79,-



W. Esser
Harvard Graphics
Eine schrittweise Einführung für den Anfänger und eine nützliche Hilfe mit vielen Praxis-Tips für den geübten Anwender. 1989, 356 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-306-1 DM 69,-



Dr. Noll
MIDI auf dem PC/XT/AT
Alle Grundmodule, um Ihrem Computer flotte Töne beizubringen. Mit Schnittstellen-Platine und zwei Disketten voller Hilfsprogramme. 1990, 216 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-89090-809-8 DM 119,-
* Unverbindliche Preisempfehlung

NEU D. Sillescu. **Artline 2**. Praxisorientierte Lektionen für alle notwendigen Arbeitsschritte. Von der Planung bis zur Ausgabe auf dem Fotosatzgerät. Dazu Tricks und Tips für Profis. Lieferbar 1. Quartal 1991, 304 Seiten, inkl. Diskette. ISBN 3-89090-931-0 DM 59,-


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



In den Katakomben des ersten Planeten (NES)



Opa macht Rabatz: Rygar und sein Lieblingsspielzeug (Lynx)

ER SAUST UND BRAUST

Solar Jetman

Ein alter Held aus den Anfängen der Computerspiellära kehrt zurück. In den frühen achtziger Jahren tauchte der Astronautentollpatsch "Solar Jetman" in Spielen wie "Jet Pack" auf, die auf einem aufregenden Computer wie dem Sinclair Spectrum mit 16 KByte RAM liefen. Der populäre Held gibt jetzt seinen Moduleinstand, und das englische Programmiererteam Rare spendierte ihm dazu ein neues Spielprinzip. Wer sich allerdings ein wenig bei Computerspielen auskennt, wird verblüffende Parallelen zu Titeln wie "Thrust" und "Olds" feststellen. In einem Dutzend Levels steuert Ihr das Raumschiff von Jetman, das in die unterirdischen Höhlen verschiedener Planeten fliegt, um dort

die Einzelteile des sagenhaften "Goldenen Schiffs" aufzustöbern. Erschwert wird die Aufgabe nicht nur durch die neugierigen Aliens, die um Euch herumschwirren, sondern auch durch die Steuerung. Per Feuerknopfdruck verpaßt Ihr dem Schiff eine Ladung Schub, mit dem Joypad steuert man es in die gewünschte Richtung. Feinfühligkeit ist angesagt, denn hat der Raumer erstmal zuviel Dampf drauf, kann man ihn nur durch Gegenschub langsam abbremsen.

Aufgelockert wird die Einzelteilsuche durch ein paar Extras und ein freundliches Paßwortsystem: Habt Ihr einen Planeten geschafft, müßt Ihr ihn bei späteren Spielversuchen nicht noch mal abgeben. *hl*

Der olle Jetman hätte für sein Comeback ein einfallsreicheres Spielprinzip verdient als eine solche etwas abgestandene Thrust/Gravitar/Olds-Mischung. Immerhin ist die Actionvariante mit der tückischen Schubsteuerung auf dem Nintendo noch Neuland und damit eine Herausforderung für die einen

Geht so



ungewöhnlichen Geschicklichkeitstest suchen. Den Extras zum Trotz ist das Spiel auf Dauer etwas einfalllos. Ein bißchen farbenfroher hätte die Grafik ausfallen dürfen. Solar Jetman hat einen gewissen Unterhaltungswert, aber gigantische Motivationschübe sollte man sich auf Dauer nicht erwarten.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo, Zirkapreis: 90 Mark

NES

48%

Grafik: 37%

Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer

KREISSÄGENMASSAKER

Rygar

Erbarmsungslos reißen die Lynx-Entwickler einen Automaten-Oldie nach dem anderen aus dem wohlverdienten Ruhestand. Tecmos "Rygar" war einer der Pioniere gewalttätiger Jump'n Run-Spiele: Level um Level mußte eine horizontal-schrollende Landschaft (mit finsternen Höhlensequenzen, malerischen Wäldern, reißenden Wasserfällen und tückischen Fallgruben) von vielfältigem Mutantenabschaum leergeäumt werden. Wie in Spielen dieses Jahrgangs üblich kann der Held laufen, sich ducken, springen und (in allen Lagen) ballern. Hüpfert er ein Monster ins Genick, ist dieses paralytisch und so ein gefundenes Fressen für Rygars spektakuläre Kreissägen/Jo-Jo-Waffe.

Unter großen Steintafeln verbirgt sich so manches Extra: Die Waffe kann in Reichweite und Wirkungsradius aufgepeppt werden, das knackige Zeitlimit bekämpft man mit den passenden Zeitextras. Andere Bonussympole spendieren Smart Bombs, Punkte, Punkte-Verdoppler und ein paar tödliche Tiger-Boots mit denen Tygar lästigen Monstern auch mit gutgezieltem Spunny den Gar aus machen kann. Nachdem die Entwickler offensichtlich eine 1:1-Umsetzung (inklusive Intro- und Zwischensequenzen) anstrebten, fehlt jeglicher Endgegner und die Continue-Möglichkeit sammeln flinke Spieler nach jedem Level kräftig Punkte für die verbliebene Zeit; ab 50000 gibt es das erste Extraleben. *wi*

Geht so



Das fortgeschrittenere Alter merkt man Tecmos Prügelknaben natürlich an, trotzdem macht "Rygar" auf dem Lynx eine recht gute Figur. Gerade das einfache Spielprinzip und die unkomplizierte Steuerung sorgen für unbeschwerter Jump'n Run-Freude. Trotzdem glaube ich kaum, daß die Anfangsmotivation die er-

sten Spielstunden unbeschadet überlebt. Großartige Veränderung bringt ein neuer Level nicht, die Sonderwaffen wirken nach heutigem Maßstab zudem extrem antiquiert. Für Spielhallennostalgiker und für unterwegs genau das richtige, als Jump'n Run für die 90er Jahre gerade noch Mittelmaß.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

56%

Grafik: 54%

Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht

POWER PLAY



Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen; Spielhallentrends; Was ist dran an 'The Bard's Tal III'; Starkiller - Die schräge Comic-Serie der Galaxis

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II

9⁹⁰



Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Gradus III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

7⁹⁰



10⁹⁰



11⁹⁰

Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tea & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

4⁹⁰



5⁹⁰



8⁹⁰



Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tipps zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



6⁹⁰



12⁹⁰



7⁹¹

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;

Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst ihr schwierige Adventures; Exklusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

2⁹¹



Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds

RITSCH... RATSCH... SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,- DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,- DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

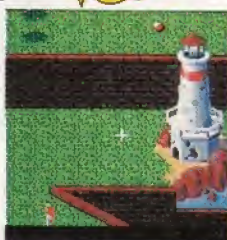
Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27

KNAPP VORBEIGEPUTTET

Zany Golf

Gehst so

Electronic Arts' Mega-Drive-Umsetzung der abgedrehten Mini-golfvariante "Zany Golf" hält sich leider etwas zu starr an das Computervorbild. Könnte man auf dem PC noch verstehen, daß das Scrolling etwas ruckelt, so ist dies auf dem Mega Drive fast schon eine Unverschämtheit. Die halbwegs gute Spielbarkeit ist zwar erhalten geblieben, doch stören die technischen Mängel schon etwas. Die Grafik ist nach wie vor putzig und liebevoll gezeichnet, doch sie wurde ebenfalls um keinen Deut verbessert. Eine der witzigsten Bahnen ist der "Hamburger Hill", bei dem man den Ball unter einen Fleischklops bugieren soll. Gleiches gilt für den Sound, der ziemlich lasch klingt. Wer sich an diesen Widrigkeiten nicht stört, der wird mit dem witzigen Zany Golf einige Zeit ordentlich Spaß haben. Wurden die neun Bahnen (ein paar mehr hätten nicht geschadet) allerdings geschafft,



Loch' ich jetzt ein, ist der Sieg hier mein (Mega Drive)

dann flacht die Motivation gewaltig ab. Ich kann nur hoffen, daß Zany Golf nicht repräsentativ für die Qualität von Computerspielumsetzungen auf das Mega Drive steht. Wenn man schon auf altbekannte Programme zurückgreift, dann sollte man wenigstens die Fähigkeiten des neuen Systems halbwegs nutzen. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts, Zirkas-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

57%

Grafik: 43%

Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel

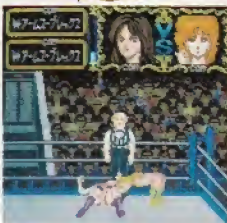
HÄNGEN UND WÜRGEN

Ringside Angels

Na ja...

Meine Damen und Herren, in der linken Ecke sehen Sie Halloween, den Schrecken des Abendlandes. Sie würgt und tritt, daß es nur so eine Freude ist. Sie trifft heute auf Guns Oyama, die mandeläugige Furie mit dem harten Kick! — Nein, wir machen jetzt keine dummen Witze; es gibt sie wirklich, die Mega-Drive-Simulation des kultivierten Zeitvertriebs "Damenringkampf". Acht markige Mädels stehen Euch bei "Ringside Angels" zur Wahl, um ein Turnier zu beginnen.

Ringside Angels hat außer dem "Sowas gibt's wirklich?"-Effekt wenig Aufregendes zu bieten. Das hektische Herumgeluchtel mit dem Joypad, um der Gegnerin mit dem Schwitzkasten-griff zuvorzukommen, hat wenig spie-



Wehe, wenn sie losgelassen (Mega Drive)

lerischen Tiefgang und läßt dem Zufall viel Spielraum. Auch der hartnäckige Voyeur wird wenig befriedigt, denn die im naiven Stil gehaltenen Damen verstören nicht mal eine laue Brise Lolita-Erotik. Japanische Beschreibungen mindern bei diesem Import außerdem den Durchblick. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Asmik, Zirkas-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

33%

Grafik: 40%

Sound: 41%

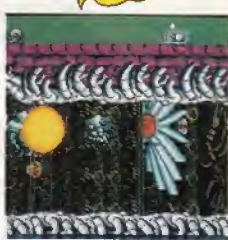
Schwierigkeit: mittel

MUSTERSCHÜLER

Atomic Robo-Kid

Gut!

Die Versetzung von der Spielhalle auf das Mega Drive ist am Action-Eleven "Atomic Robo-Kid" beinahe spurlos vorübergegangen. Die Levels wurden komplett übertragen und mußten auch bei der pompösen Grafik nicht abspecken. Lediglich der Sound litt etwas: Er trötet recht lasch und motivationslos vor sich hin. Beim Spielablauf blieb alles beim alten. Bevor man sich alle vier Levels einem Oberbeseiwicht zum Kampf stellt, ballert sich der metallische Roboterjüngling fröhlich-letztlich durch rabiate Alien-Horden. Eine Handvoll Extras versüßt dabei den hektischen Alltag. Im Vergleich zur bereits länger verfügbaren PC-Engine-Version lassen sich kaum Unterschiede ausmachen. Lediglich die Endgegner flackern hier und dort



Die Levels scrollen meist in alle Richtungen (Mega Drive)

etwas weniger auf dem Mega Drive. Atomic Robo-Kid ist ein halbwegs originelles, ordentlich spielbares Action-Spektakel. Leider ist die Spielfigur für die oft engen Gänge etwas groß geraten (wenig Platz, um den Feinden auszuweichen). So mulen manche Stellen etwas unfair an. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Treco, Zirkas-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

69%

Grafik: 76%

Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

3D OLE, SPIEL O.K.

Thunder Blade

Gehst so

Nach der famosen "Afterburner"-Umsetzung von NEC Avenue für die PC-Engine durfte man auf die "Thunder Blade"-Adaption sehr gespannt sein. Die schlechte Nachricht zuerst: So gelungen wie Afterburner ist die vier Levels lange Hubschrauberballerei nicht. Jetzt die gute: Im Rahmen der PC-Engine-Fähigkeiten haben die Programmierer erstaunlich gute Arbeit geleistet. Die 3-D-Grafik ist flott, allerdings lange nicht so fließend wie bei Afterburner. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, denn die 3-D-Routinen bei Thunder Blade sind weit aus aufwendiger. Spielerisch kann man nicht großartig meckern. Mir persönlich gefällt die Mega-Drive-Version zwar etwas besser, Fans der Arcade-Originals dürften trotzdem zufrieden



Der Rotor rattert, das Fahrwerk klappert (PC-Engine)

sein. Zugegeben, der Spielautomat lebt größtenteils von der fantastischen 3-D-Grafik und der Hydraulik, doch den Entwicklern ist es gelungen, das Hubschrauber-Feeling halbwegs auf die PC-Engine zu retten. Im Rahmen der Hardwarevoraussetzungen eine durchaus gelungene Umsetzung. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirkas-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE

61%

Grafik: 60%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

MONSTERMODUL

Rampage

Gehst so

Mit "Rampage" wurde ein weiterer Automaten-Oldie auf Lynx-Format zurechtgestutzt: Ein bis vier Spieler schlüpfen in die Kostüme bekannter Filmmonster, um diverse amerikanische Großstädte dem Erdboden gleichzumachen. So prügelt man fröhlich (z.B. als Riesenaffe oder Dinosaurier) auf Hochhäuser ein, frisst Passanten und Bürgerwehler. Diese verteidigen die Häuserblocks und zehren mit Maschinenpistolen und Dynamitslangen an der Lebensenergie des Spielers. Schmachkappe Bonusgegenstände frisst ein echtes Monster besonders gern: Der Spieler kann diese während seiner Hochhaus Kletterpartien aus zerstörten Wohnungen herausgrapschen, um damit Wunden zu heilen oder Unverwundbarkeit zu erlangen. In späteren Levels hat er sogar Gelegenheit, Panzer zu zertrümmern und Hubschrauber aus der Luft zu prügeln. Die Lynx-Version dieses



Das städtische Abbruchkommando bei der Arbeit (Lynx)

Zerstörungsspiels kommt sowohl grafisch als auch spielerisch dem Automatenvorbild angenehm nahe; der Sound ist hübsch, die Hintergrundmelodien wechseln von Level zu Level. Am etwas schlappen (und nicht gerade zeitlosem) Spielprinzip ändert sich dadurch freilich nicht viel. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epyx, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

51%

Grafik: 58%

Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel

GESCHICKT GEKLIKT

Shanghai

Super!

HAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Der Kreis schließt sich. Der Denkspielklassiker "Shanghai" ist nun für fast jedes in diesem Universum erhältliche Videospiel oder Computersystem zu bekommen.

Im Vergleich zum Original wurde die Lynx-Version ordentlich aufgepeppt. Neben dem Standardspielfeld (die Pyramide) gibt es fünf weitere Figuren. Der Übersichtlichkeit wegen darf man zwischen zwei Steinsätzen wählen — dem Original und einer etwas augenfreundlicheren Variante. Außerdem ist jeweils das Steichen, auf dem sich gerade der Cursor befindet, vergrößert auf dem Bildschirm zu sehen.

So gibt es trotz des kleinen Monitors überhaupt keine Probleme, die



Brautschau im elektronischen Zeitalter (Lynx)

Übersicht zu bewahren. Shanghai hat auf dem Lynx nichts von seiner Faszination verloren. Wer das Spiel noch auf keinem anderen System hat, der sollte sofort zugreifen. Kaum ein anderes Programm hat eine derart beruhigende, ja fast meditative Wirkung auf den Spieler. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

85%

Grafik: 62%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

HAU WEG DEN BALL

Robo-Squash

Gehst so

Läuft Euch von dem Zusatz "Squash" im Namen dieses Spiels nicht irreführen: "Robo-Squash" ist keine Sportsimulation, sondern eine 3-D-Variante der "Break-out/Arkanoid"-inspirierten Programme. Ihr seht von oben in einen rechteckigen Schacht hinab, der in der Mitte mit Mauersteinen und diversen Monstern bevölkert ist. An den beiden Enden befindet sich jeweils ein Schläger, mit dem ein Ball in der Röhre gehalten werden soll. Ihr bewegt den oberen Schläger. Euer Gegenspieler (entweder ein zweiter Lynx-Besitzer oder der Computer) steuert den Schläger auf der anderen Schachtseite. Verfehlt Ihr aus Versehen einen Ball, hinterläßt er einen roten Klecks auf dem Bildschirm, der die Sicht



Das Schwerkraftgesetz ist hier außer Kraft (Lynx)

ziemlich behindert. Nach dem dritten Klecks geht die Spielrunde an den Gegner. Robo-Squash hat leider nur dann einen gehobenen Unterhaltungswert, wenn Ihr einen Spielpartner zur Hand habt. Gegen den Computer können auch die vorhandenen Extras nur wenig retten. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

46%

Grafik: 41%

Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

MINI-MOTODROM

F-1 Race

Gut!

Eine ganze Grand-Prix-Saison im Westenlaschenformat? Auf insgesamt 14 internationalen Rennstrecken fahrt Ihr sowohl gegen den Computer, als auch (via Verbindungskabel und brandaktuellen Vier-Spieler-Adapter) gegen bis zu drei befreundete Game-Boy-Besitzer. Gerast wird in unbekannter Manier: Durch Knopfdruck wird Gas gegeben, drückt man das Pad nach vorne, aktiviert sich zudem ein höchst effektiver Turboantrieb. Diese Gasturborgie für Nintendos Handheld ist durch und durch gelungen. Trotz leichtem 3-D-Ruckeln sind die Batterien des Game Boys nach kurzer Auhwärmphase erstnthal in Gefahr. Die Steuerung ist einfach, die Kollisionsabfrage fair. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen fällt es nicht allzu schwer, auf der Strecke zu bleiben und Grünstreifen und anderen Fahrzeugen auszuweichen. Was nicht



Ein Game Boy gibt Gas

heißt, daß der Sieg (für eine Starterlaubnis auf dem nächsten Kurs nötig) leicht errungen ist: Zum Glück kann man die vielfältigen Hintergrundgrafiken der diversen Rennstrecken auch mittels dem Practice-Modus bestaunen. Eine ganze Rennsaison durchzustehen, dürfte auch erfahrenen Verkehrssowdys schwerfallen. *wi*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Nintendo, Zirkapreis: 60 Mark

GAME BOY

74%

Grafik: 69%

Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

DYNATEX & GAME-PLAY

Ihre Videospiel-Spezialisten in Deutschland

» Händleranfragen erwünscht «

Jetzt auch ausgewählte Titel
für IBM-PC & Amiga erhältlich!
Erfragen Sie bitte
Titel & Preise am Telefon!

Hammerpreise des Monats:

PC-Engine
Blue Blink
DM 49,00

SNK's Neo Geo
Nam-1975
DM 369,00

Sega Mega Drive
Golden Axe
DM 69,00

Game-Gear
Wonderboy
DM 59,00

Gameboy
Puzznic
DM 39,00

PC Engine GT
Turbo Express
lieferbar!

DYNATEX

Tel. 02301/4134 oder 4153, Fax: 2634

Inh. Hans-Jürgen Grohl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede
tägl. von 9³⁰-18³⁰ Uhr

BERLIN

Tel. 030/6912156
tägl. ab 10⁰⁰ Uhr

VERL

Tel. 05246/81184, Fax: 81270
Inh. Klaus Gievers
Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1
tägl. 10³⁰-19⁰⁰ Uhr, Sa bis 14⁰⁰ Uhr

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FITZ-Nummer und VDE-Prüfung.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FITZ-Nummer kann als Ordnungs-
widrigkeit geahndet werden! (Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag)
(Gemeinschaftsanzeige von einander unabhängigen Unternehmen)

POWER TESTS

VIDEO SPIELE

ROBOTERKEILEREI!

After Burst

Gehst so

In dem Actionspiel um riesige Kampfdroiden "After Burst" gibt's drei Spielmodi: einmal das nackte Duell gegen einen Computergegner und den Arenakampf gegen einen Kumpel, jeweils in altbewährter Seitenansicht. Im dritten Modus müßt Ihr in jeder Spielstufe, die aus jeweils einem Bild besteht, eine kugelförmige Raumstation per Laser zerstören. Leider steht Euch bei Eurer Aufgabe einiges im Weg. Zum einen gibt es da feindliche Roboter, die Euch an die Blechhaut wollen, zum anderen ist der Weg zur Kugel mit allerlei Hindernissen gespickt.

Um ans Ziel zu gelangen, ist Euer Roboter mit allerlei Feinessen ausgerüstet. Er kann laufen, dank Düsentriebwerk hoch springen und per Knopfdruck den Abschußwinkel seiner Waffe verändern. Zusätzlich könnt Ihr einstellen, wie weit der Schuß fliegen soll. Dies ist wichtig, um Feinde zu



In der Arena ist der Teufel los (Amiga)

treffen, die sich hinter einem Hindernis verborgen halten. Habt Ihr die Station erwischt, geht's in der nächsten Stufe weiter. Grafisch und spielerisch sorgt After Burst zwar nicht für gewaltige Jubelstürme, für eine nette, unbeschwerte Ballerei, gerade im Duell, reicht's aber allemal. mh

STECK
BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Asmik, Zirkas-Preis: 60 Mark

GAME BOY

59 %

Grafik: 48 %

Sound: 47 %

Schwierigkeit: mittel

BLASE-BALG

Bubble Bobble

Gut!

Das Game-Boy-Geschäft läuft glänzend, immer mehr Softwarefirmen graben deshalb gestandene Spielhallenklassiker aus, damit man sein geliebtes "Pac Man", "Space Invaders" oder "Bubble Bobble" auch unterwegs spielen kann. Letzter Titel von Taito hat schon auf Computern und anderen Videospielsystemen für Verückung gesorgt: Ein netter Saurier muß seine Gegner mit Seifenblasen einnebeln und dann wegstupsen. Als Lohn verwandelt sich der Schuft in eine Frucht, die Bonuspunkte bringt. Damit die Sprites in einer vernünftigen Größe dargestellt werden können, ist immer ein Ausschnitt des Spielfelds zu sehen, der gescrollt wird. Außerdem kann man jeden einmal erreichten Level per Paßwort eingabe direkt wieder anwählen. Die



Die Seifenblasen bringen Monster zum Rasen (Game Boy)

Spielbarkeit der neuen Version ist tadellos und leidet nicht allzusehr unter der Schwarzweißgrafik. Wenn Euch ein spritziges Plattformspiel noch in Eurer Game-Boy-Sammlung gefehlt hat, ist das unverwundliche Bubble Bobble durchaus geeignet, diese Lücke zu füllen. ht

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Taito, Zirkas-Preis: 60 Mark

GAME BOY

67 %

Grafik: 68 %

Sound: 69 %

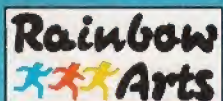
Schwierigkeit: mittel



M.U.D.S.

MEAN · UGLY · DIRTY · SPORT

Erleben Sie MUDS, das ultimative Sportspiel für alle Taktiker, Manager, Trainer und Raufbolde. Führen Sie ein Team aus 13 unfreiwilligen (da verurteilten) Spielern zum Sieg!



© 1990 RAINBOW ARTS® Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team aufs Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thal AG



Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulern, hechten, schlagen, beißen, treten, mogeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- ... Für Spielspaß und Abwechslung sorgen:
- ... 16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen
- ... 16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften,
- ... einfache Mausbedienung,
- ... 2 Spieler als Team oder gegeneinander,
- ... vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!

...PLAY DIRTY!

Wir berichten rund um den Game Boy: Welche Spiele muß man unbedingt haben, was gibt's Neues an der Zubehörfront.



Licht ins Dunkel

Eines der größten Manos des Game Boys war es bislang, daß man nur bei ausreichend Licht spielen konnte. Dank dem **Game-Light** von Nuby ist jetzt Besserung in Sicht. Der praktische Lichtspender wird über den Bildschirm des Game Boys plaziert und hält dort satteffest. Leider benötigt das Game Light zusätzlich vier "AA"-Batterien (die stecken auch im Game Boy), was natürlich das Gewicht der Kombination (Game Boy und Game Light) beinahe verdoppelt. Dadurch wird der Game Boy auch etwas kopflastig, was allerdings bei normaler Spieldauer ganz gut verkraftbar ist. Etwas kräftiger schlägt dagegen die Tatsache auf den Magen, daß der Game Boy nun nicht mehr so problemlos in jede Westentasche paßt. Handlicher als das Lynx ist er trotzdem noch.

Die Qualität der Beleuchtung ist dagegen in Ordnung. Selbst bei absoluter Dunkelheit kann man ohne Probleme spielen. Wer des öfteren bei seinen Game-Boy-Aktivitäten unter Lichtmangel zu leiden hat, der kann sich das knapp 30 Mark teure Game Light durchaus zulegen. Den Vertrieb in Deutschland hat übrigens die Firma Vidis übernommen. *mg*

UNENTBEHRLICHES für unterwegs

Der Game Boy hat seinen Siegeszug auch bei uns angetreten: Bis heute sind knapp eine halbe Million Exemplare des schruknelligen Taschenspielers in Deutschland über den Ladentisch gegangen. Unter so manchem Christbaum wurde an Heiligabend ein Game Boy samt "Te-

tris" aus dem Geschenkpapier geschält. Selbst Leute, die Computer- und Videospielen bislang ablehnend gegenüberstanden, konnten sich der Faszination von "Tetris", "Tennis" oder "Super Mario Land" trotz schlichter Schwarzweißgrafik nicht entziehen. Um all den frischen Game-Boy-Jüngern den

Einstieg zu erleichtern, präsentieren wir an dieser Stelle 15 empfehlende Game-Boy-Module, die jeder haben sollte. Manche Spiele bekommt man offiziell in allen Kaufhäusern, die meisten sind allerdings momentan nur als Import aus Amerika oder Japan bei diversen Versandhändlern zu beziehen. Bei diesen Programmen muß man sich mit teils unverständlichen Anleitungen (schon in den Japanischkurs eingetragen?) herumärgern, was bei allen von uns empfohlenen Spielen kaum ins Gewicht fällt. Außerdem stellen wir interessantes neues Zubehör vor. *mg*

Aus zwei mach vier

Mit das Schönste am Game Boy und seinen Spielen sind die Zwei-Spieler-Module wie "Tetris", "Tennis" oder "Quarth" machen mit einem Partner gleich noch mal soviel Spaß. Mehr als zwei Personen konnten bislang allerdings nicht gleichzeitig antreten. Das wird sich in Zukunft ändern. In diesen Tagen erscheint in Japan ein **Vier-Spieler-Adapter** von Nintendo, der

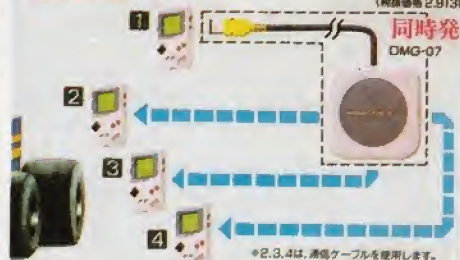
es erlaubt, das passende Programm vorausgesetzt, im Quartett loszulegen. Als erstes Spiel unterstützt das Autorennen "F1-Race" (siehe Test in dieser Ausgabe) den Adapter. Es ist damit zu rechnen, daß in Zukunft weitere Module auch einen Modus für bis zu vier Spielern bieten werden. Der Adapter soll um die 50 Mark kosten, und ist als Import erhältlich. *mg*

4人用アダプタ

発売日 11月9日
税別価格 3.000円
(税別価格 2.913円)

同時発売

DMG-07



Im Quartett echt nett: Noch mehr Game-Boy-Spaß mit dem Vier-Spieler-Adapter (Bildquelle: Nintendo of Japan)

15 empfehlenswerte Game-Boy-Spiele

Titel	Hersteller	Beschreibung	POWER-WERTUNG
Tetris	Nintendo	Beste Version des genialen Tetris-Spiels mit spannendem Zwei-Spieler-Modus und Langzeitleistungsmodus	96%
Tennis	Nintendo	Hervorragendes Tennisspiel mit ausgefeilter Steuerung, vier schlagkräftigen Computergegnern und Zwei-Spieler-Modus	90%
Super Mario Land	Nintendo	Tollstes Geschicklichkeitsspiel im Stil von "Super Mario Bros" mit neuen Features und vier Levels, die Spielern	88%
Kirby's Puzzle Boy	Acclaim	Fesselndes Tetris-Spiel mit Unmengen verzweichter Levels und einem interessanten Zwei-Spieler-Modus	88%
Dr. Mario	Nintendo	Mischung aus "Tetris" und "Vier in einer Reihe". Die originale Spielweise sorgt für langfristige Motivation – auch zu zweit	82%
Castlevania	Konami	Prächtigste Action-Adventure mit vier großen Levels. Besser als die beiden Castlevania-Spiele auf dem NES	82%
Bomber Boy	Hudson Soft	Heftig destruktives Geschicklichkeitsspiel um und mit Bomben. Macht alleine viel Spaß, zu zweit schon nahezu ein Klassiker	82%
Quarth	Konami	Tollstes Geschicklichkeitsspiel mit taktischem Einschlag, magisch Exiles und motivierendem Zwei-Spieler-Modus	84%
Sokoban 1&2	Pony Canyon	Prima spielbare Umsetzung des Tetris-Spiels. Beide Module bieten je um die 100 knifflige Levels	81%/78%
Puzznic	Taito	Packendes Denkspiel mit über 100 verzweigten Levels. Auch in Schwarzweiß wunderbar spielbar	80%
Nemesis	Konami	Rasantes, horizontal scrollendes Actionspiel mit schmucker Grafik. Fünf Levels und nette Extras sorgen für Abwechslung	80%
Garfield's Quest	Capcom	Scherzaktives, aber ungemein fesselndes Action-Adventure im Stil der "Zelda"-Game inklusive Rollenspielmodes	80%
Hyper Lode Runner	Bandai	Tolle Variante des Klassikers. Extrem verzweigte Levels fordern Geschick und Geistes Zellen aus Harasse	79%
Final Fantasy Legend	Square	Packendes Rollenspiel mit Dutzenden von Monstern, Zaubertricks, Ausrüstungsgegenständen und Battle	78%
Batman	Sun Soft	Tollstes, horizontal scrollendes Geschicklichkeitsspiel mit vier abwechslungsreichen Levels und schöner Grafik	80%



Head On

Vor knapp zehn Jahren hieß es "Dodg'em" und wurde auf der VCS-Konsole gespielt. Heute macht es als "Head On" die Game Boys unsicher. Mit einem Rennwagen düst Ihr über den Bildschirm und sammelt Pillen ein. Zusätzlich zum wenig abwechslungsreichen Originalspiel gibt es eine erweiterte Variante, die mit Extras aufwartet, sowie einen Zwei-Spieler-Modus. Trotz der einfachen Spielidee macht Head On kurzfristig Spaß. Kein Modul, an dem man wochenlang hängt. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tecmo
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 52%

Grafik: 23% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel



Ninja Adventure

Jalecos gradliniges Jump'n Run-Abenteuer "Ninja Adventure" ist trotz kurzweiliger Japanisch-Einlagen problemlos spielbar. Man hüpfel unerschrocken durch mehrere horizontal scrollende Levels, schießt auf Feinde, sammelt zwecks Energiegewinnung deren Überreste auf und tritt zum Duell gegen diverse Obermole an. Das Ganze ist nicht sonderlich spektakulär, aber ohne große Mankos. Ein netter Geschicklichkeitstest, den man nicht unbedingt haben muß. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 58%

Grafik: 61% Sound: 50%

Schwierigkeit: mittel



Navy Blue 90

Wer zu faul ist, "Schiffe versenken" mit Papier und Bleistift zu spielen, kann jetzt mit dem Game Boy auf Feindfahrt gehen. Ihr tretet gegen einen happigen Computergegner an oder schickt die Pötte eines Kumpels zu den Fischen. Neben sieben unterschiedlichen Schiffen und Flugzeugen habt Ihr die Wahl zwischen diversen Bömbchen und Spionagebojen, die Euch die Positionen der gegnerischen Schiffe verraten. "Navy Blue 90" bietet leider wenig Fortschritt zum ersten Teil. *vw*

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Use Corporation
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 39%

Grafik: 53% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



Astro Rabby

"Astro Rabby" ist ein Geschicklichkeitsspiel der etwas seltsamen Art. Ihr seht die Spielfläche aus der Vogelperspektive. Mit Eurem Astro-Hasen düst Ihr über die Landschaft und springt dabei von Turm zu Turm. In den Türmen sind Extras versteckt, die Euch das Hoppelhasenleben etwas erleichtern. Abgesehen von dem nicht gerade lustigen Spielprinzip (hüpfen und sammeln) ist Astro Rabby auch grafisch keine Offenbarung. Es fällt schwer die jeweiligen Gegner auf dem Boden auszumachen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: IGS
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 34% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel



Pac-Man

Diesen Herrn im zeitlos-gelben Grinse-Outfit muß man nicht mehr vorstellen. Namcot hat es geschafft, den Spieletklassiker pixelgenau auf den Game Boy zu übertragen. Beim Spielen fühlt man sich 10 Jahre jünger. Nichts wurde weggelassen, nichts hinzugefügt. Da das Spielfeld in seiner ganzen Pracht nicht auf dem Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt. Wer "Pac-Man" schon immer unterwegs spielen wollte, der wird sich freuen; Pillegegner sollten das Modul einfach ignorieren. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 53%

Grafik: 31% Sound: 20%

Schwierigkeit: mittel



Go! Go! Tank

Der Spieler steuert in zwölf Levels einen Flieger; der sammelt mit einem Greifarm Steine auf, die einem computergesteuerten Panzer im Weg liegen. Mit den Steinen baut man dann Treppen, um den Panzer ins Ziel zu bringen. Die ersten Levels sind noch ganz einfach, aber dann wird's happig. Der Flieger zieht immer nach oben, so daß man beim Steuern aufpassen muß — man knallt fürchterlich schnell gegen ein Hindernis. Netter Idee, spielerisch guter Durchschnitt. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Copya System
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 51%

Grafik: 42% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer



Battle Bull

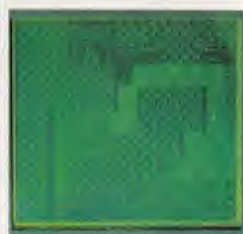
Ein kleiner Bulldozer schiebt Spielsteine auf seine Gegenspieler — päng, weg sind sie. Nach jeder bestandenen Runde darf man einen Shop besuchen. Der hat folgendes im Angebot: stärkere Motoren, stärkere Schaufeln zum schnelleren Schubsen, ein paar Extraleben, einen Supersprung, und sogar Waffen, mit denen man der Konkurrenz eins auf die Panzerung brennen kann. Ein Pflanzsystem und ein Zwei-Spieler-Modus runden das nette, aber nicht sonderlich gehaltvolle Spiel ab. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Seta
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 53%

Grafik: 49% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel



Momopei

Momopei, der Held dieses Geschicklichkeitsspiels, schwingt flott einen kleinen Schrubber, mit dem er alle verdreckten Bodenfliesen im königlichen Schloß säubern darf. Diverse Geister, mit denen er nicht kollidieren darf, kreuzen seinen Weg; Momopei kann kurzzeitig Extras benutzen, die ihm das Leben etwas leichter machen. Das Spiel ist ganz niedlich, aber alles andere als ein Knüller. Auf Dauer wird's eintönig, da hellen auch die nette Aufmachung und die fünf Continues nichts. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sigma
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 54% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Der Ruf nach "Pixel-Pracht" wurde erhört. Zuletzt vor zwei Jahren erfreuten wir die Leser mit Bildern, die wir im Rahmen unserer Tests nicht zeigen konnten, die dennoch zu schön sind, um sie unter den Teppich zu kehren: Gelungene Ladebilder und vorbildliche Introgemälde, Grafiken aus Vor-, Ab- und Nachspännen. wi

PIXE



Danke, Martin!

"Super Mario Land" ist durchgespielt, gut gelaunt verabschieden sich Hauptakteur Mario (links), der momentan arbeitslose Bruder Luigi (rechts) und die Märchenprinzessin (Mitte) von ihrem Retter und größten Fan.

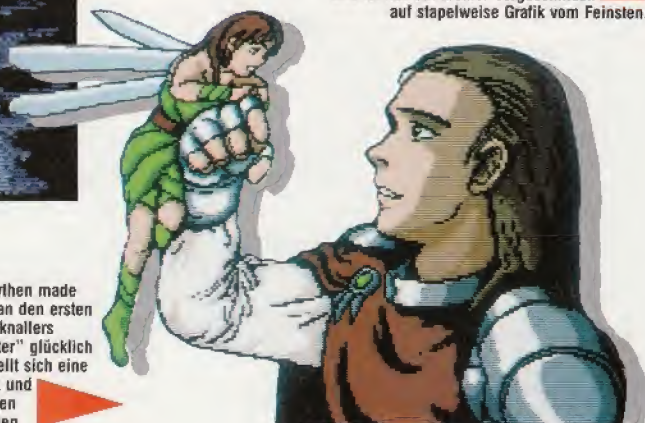
Feministinnen im 21. Jahrhundert: Ist der erste Level leergeballert, zeigt sich dem Spieler ein "Burning Angels" in typischer Arbeitskleidung.



L-PRACHT



Mädels & Meretzky: Der Ex-Infocom-Erzähler und "Sorcerers get all the Girls"-Programmierer genießt die Vorzüge seines Standes. Das Titelbild ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf stapelweise Grafik vom Feinsten.



Wer bei Psychosis übelst klagt, der hat auch das Intro meist abgeschaut: Klar, daß Readysoft bei der Entwicklung ihres "Beast"-Konkurrenten "Wrath of the Demon" auch auf den protzigen Vorspann nicht verzichten wollten.

Märchen und Mythen made in Japan: Hat man den ersten Level des Actionknallers "Elemental Master" glücklich durchspielt, gesellt sich eine gute Fee mit Rat und Tat zum gestreßten Mega-Drive-Helden.

GEFUNDEN:



BESTE SPIELEKENNER

Nun steht er fest: der beste Spielekennner. Insgesamt mußten 90 knallharte Fragen beantwortet werden; eine Aufgabe, die nur drei (!) Einsender knapp schafften. Redaktionsfee Ulli zog mit verbundenen Augen den Gewinner: Reinhard Schaffner aus Fridolfing. Reinhard darf sich nun auf ein unvergeßliches Erlebnis freuen: einen Besuch mit einer Begleitperson in Disneyworld. Flug, Übernachtung und Eintrittskarten stiftet die Firma Rainbow Arts. Wir gratulieren von Herzen. Außerdem haben gewonnen...

...einen Commodore Amiga: Gregor Mechttersheimer, 8134 Niederpöcking,

...ein Sega Master System: Timo Sticher, 2848 Vechta,

...einen Game Boy: Christoph Nagel, 2190 Cuxhaven 1,

Michael Hürth, 4630 Bochum 1, Ralf Kack, 7706 Eigeltingen, Daniel Gitti, 6457 Maintal 3, Walter Schmies, 4470 Meppen,

...ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen:

Bernhold Fredrik, CH-4106 Therwil, Gunnar Schulte, 5600 Wuppertal 11,

...je ein Exemplar "Battle of Britain", vom Programmierer handsigniert:

Wolfgang Seifert, 8720 Schwemfurt, Daniel Nav, 6090 Rüsselsheim,

Albert Moll, 5000 Köln 91, Oliver Hollmann, 5750 Mendel 1,

Holger Töpfer, 8500 Nürnberg, Dariusz Rozanski, 5880 Lüdenscheid,

Oliver Rieckers, 2803 Weyhe, Marcus Hohnstädt, 2847 Barnstorf

Christoph Weiss, A-1050 Wien, Alwin Ibba, 8000 München 83.

Und hier die Antworten auf die Fragen:

1. Frage

Durch welche Leistung wurden die Sowjetrussen Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow berühmt? Sie erfanden "Tetris".

2. Frage

Von welchem Programmierer stammt der Spruch "Die meisten Dinge in unseren Spielen sind so: Wir lachen drüber, niemand kapiert sie"? Marc Crowe

3. Frage

Welchen der folgenden drei Herren kann man in "Ultima V" als Fighter in seine Party aufnehmen? Geoffrey

4. Frage

Wie heißt der Oberschurke in Capcoms "Tiger Road"? Ryu Kin Oh

5. Frage

Zu welchem der folgenden drei Fußballer gibt es noch kein Computerspiel? Franz Beckenbauer

6. Frage

Wie heißen die Geschwister der Comicfigur Starkiller? Trantor, Ryygar, Gryzor und Rastan

7. Frage

Wie heißen die beiden Helden in Tengens "Xybots"? Rock und Ace

8. Frage

Wie heißt die zu rettende Prinzessin in "Dragon Spirit"? Alicia

9. Frage

Es gibt ein Sportspiel, das den Namen des Kanadiers Wayne Gretzky trägt. Waynes Beruf ist... Eishockeyprofi

10. Frage

Wie heißt der Bruder von Mario in den Spielen "Mario Bros." und "Super Mario Bros."? Luigi

11. Frage

Welcher der drei folgenden Boxer kommt nicht im Nintendo-Modul "Mike Tyson's Punch Out" vor? Macho Mags

12. Frage

Von welchem japanischen Hersteller stammt der Spielautomatenklassiker "Space Invaders"? Taito

13. Frage

Wie viele "Batman"-Computerspiele hat Ocean bisher veröffentlicht? drei

14. Frage

Welches Computerspiel wählte POWER PLAY zum "Flop des Jahres 1988"? Whirligig

15. Frage

Bei welcher Softwarefirma arbeitete Bob Jacob, bevor er 1986 Cinemaware gründete? Aegis

16. Frage

Welche der drei folgenden Steinzeitbeschäftigungen findet man als Disziplin bei Electronic Arts' "Caveman Ugh-lympics"? Partnerweitwurf

17. Frage

Welche Staatsangehörigkeit hat "Quedex"-Programmierer Stavros Fasoulas? finnisch

18. Frage

In welchem Rollenspiel gibt es ein Dungeon namens "Berlin"? The Bard's Tale III

19. Frage

Wie heißt der vollständige Titel dieses deutschen Adventures: "Mit Jeans und..."

20. Frage

Was hat "Life Force" mit "Salamander" zu tun? Die Spiele sind bis auf die Namen identisch.

21. Frage

Welche Nummer hat das "Attack Sub" in der gleichnamigen U-Boot-Simulation von Electronic Arts? 688

22. Frage

Mit welchem der folgenden drei ST/Amiga-Spiele hatte 3-D-Experte Jez San nichts zu tun? Interphase

23. Frage

In welchem Programm kann man als Spielfigur einen der beiden Söhne eines gewissen Yoshimoto wählen? Lords of the Rising Sun

24. Frage

Welche Monster hat Oberbösewicht Tarjan beim Endkampf in "The Bard's Tale III" um sich geschart? Rock Demons, Black Slayers und Vampire Lords

25. Frage

Wie hieß das erste Computerspiel, das die amerikanische Softwarefirma FTL veröffentlichte? Sundog

26. Frage

Bei welchem der folgenden Sportspiele gibt es keine gelben Karten (Verwarnungen)? Micropro Soccer

27. Frage

Von welchem Programmierer stammt

der Satz "Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles, was ich kenne, sind Pixel"?

28. Frage

Welches Benzin tankt Trantor für seinen Flammenwerfer in der 15. Folge von Starkiller? Melaxo bleifrei

29. Frage

Was haben die ST-Versionen von "Turbo Out Run", "African Raiders" und "Road Blasters" gemeinsam? Alle drei sind Rennspiele.

30. Frage

Bei welchem Lucasfilm-Games-Programm war George Lucas entscheidend am Spieldesign beteiligt?

"Rescue on Fractalus": Erst auf seine Anregung hin konnte man die Gegner abschießen.

31. Frage

Was haben "California Games", "World Games" und "Ghostbusters" gemeinsam?

Sie erschienen erst als Computerspiel, dann als Videospiel.

32. Frage

Welcher Automatenhersteller verwendet in vielen seiner Spiele die Währung "Zenny"? Capcom

33. Frage

Wieviele "Ghostbusters"-Computerspiele hat Activision bisher veröffentlicht? drei

34. Frage

Was wird bei "Time Scanner" simuliert? Flipper

35. Frage

Wie heißt die letzte der 500 "Populous"-Welten? Shadwilon

36. Frage

Was haben die Filme "Running Man", "Terminator" und "Red Heat" gemeinsam?

Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller

37. Frage

Wie groß ist die Farbpalette von Atari Oldie-Videospiel VCS 2600? 256 Farben

38. Frage

Welcher der folgenden drei Softwareklassiker stammt von "Typhoon Thompson"-Designer Dan Gorlin? Chopflitter

39. Frage

Durch welche Stadt fährt man in Spectrum Holobytes Simulation "Vette"?

San Francisco

40. Frage

Mit welchen der folgenden Jobs verdiente sich Andrew Hewson in der Zeit, bevor er Hewson Software gründete. seine Brötchen?

Radio-Carbon-Experte im British Museum

41. Frage

In welchem der folgenden Spiele aktiviert man den Cheat-Modus mit dem Satz "We're on a mission from god!"?

Starglider II

42. Frage

Welches der folgenden Spiele ist keine Basketball-Simulation?

Hardball

43. Frage

Was haben die Computerspiele "Summer Games", "Sentinel Worlds I" und "Budokan" gemeinsam?

Grafiken von Michael Kosaka

44. Frage

Interplays "Neuromancer" ist die Umsetzung eines...

Romans

45. Frage

Wie heißt der Lieblings-Fußballverein von Sound-Programmierer Martin Galloway?

Manchester United

46. Frage

Wer veröffentlichte das offizielle Computerspiel zur Fußball-Weltmeisterschaft 1986?

U.S. Gold

47. Frage

Welches der folgenden Softwarehäuser hat noch keine Golfsimulation veröffentlicht?

Epyx

48. Frage

Wer holt im Adventure-Klassiker "Maniac Mansion" das Benzin für die Kettensäge?

Niemand: Es gibt keines.

49. Frage

Von welchem Hersteller stammt der "Donkey Kong"-Spielautomat?

Nintendo

50. Frage

Zu welchem der folgenden Comicheften veröffentlichte U.S. Gold ein Computerspiel?

Captain America

51. Frage

Wie lautete Starkillers erster Satz in der ersten Folge des Starkiller-Comics?

"Das Universum wird vor mir im Staub kriechen!"

52. Frage

Wie heißt die Sega-Master-System-Umsetzung von Segas Spielautomat "S.D.I."?

Global Defense

53. Frage

Welches Programm wählten die Leser von Happy-Computer 1984 zum Computerspiel des Jahres?

Summer Games

54. Frage

Zu welchem der folgenden Computerspiele gab es keinen Nachfolger?

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

55. Frage

Welches der folgenden Krimi-Adventures ist nicht von Infocom?

Borrowed Time

56. Frage

Welches der folgenden drei Flugzeuge taucht im Titel von zwei Microprose-Simulationen auf?

F-15

57. Frage

Wie heißt der gefiederte Held in "New

Zealand Story"?

Tiki

58. Frage

Welcher der folgenden Oldie-Computer hatte vier Joystick-Ports?

Atari 800

59. Frage

Wie heißt die schmutzige Polizistenfigur aus der "Police Quest"-Reihe?

Sonny Bonds

60. Frage

Welche Simulation stammt nicht von "Their finest hour"-Programmierer Lawrence Holland?

PT 109

61. Frage

Wie viele Mannschaften kämpfen im Ligamodus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?

28

62. Frage

Welches der folgenden drei ST-Amiga-Spiele wurde nicht von Steve Bak programmiert?

Xenon

63. Frage

Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computerspiele?

drei

64. Frage

Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' Kampfspiel "Budokan"?

Jiyu-Renshu

65. Frage

Wie heißt das 3-D-Grafiksystem, das bei den Spielen "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?

Freescape

66. Frage

Wo findet man "Dullsville"?

In "Sim City"

67. Frage

Welches der drei folgenden Spiele ist keine Umsetzung eines Sega-Automaten?

Lock On

68. Frage

Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?

Empire

69. Frage

Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategiespiel von PSS statt?

Europe

70. Frage

Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?

U.S. Gold

71. Frage

Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocomler Brian Moriarty?

Zork

72. Frage

Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Simulation "Gunship"?

AH-64 A "Apache"

73. Frage

Welche Welt ist nicht auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?

Legoland

74. Frage

Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" im Klassiker Elite maximal mit sich führen?

vier

75. Frage

Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga?

motherfuckenkiwibastards

76. Frage

Heißt das Spiel "Better dead than..."

...alien

77. Frage

Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?

Elvin Atombender

78. Frage

Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschrieben?

acht

79. Frage

In welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?

In Lytton

80. Frage

Welcher Star half den Exxos-Programmierern für "Captain Blood" mit digitalisierten Songs aus?

Jean Michel Jarre

81. Frage

Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?

Ice Climber

82. Frage

Wie hieß der erste Atari-Automat?

Pong

83. Frage

Was sammelte man in "Boulder Dash"?

Diamanten

84. Frage

Welche Sensation gehört nicht zu den "Circus Attractions"?

Dressurnummer

85. Frage

Wer sind die "Tuner"?

Allie "Kult"-Spieler

86. Frage

Wie viele verschiedene Klötzchentypen gibt es bei "Tetris"?

sieben

87. Frage

Mit welcher Tastenkombination bekommt man beim "F16 Falcon"-Cheat mehr Munition?

+X+SHIFT+ und +Control+ drücken

88. Frage

Wie heißt die Spielfigur, mit der man in Midwinter immer startet?

John Stark

89. Frage

Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wastland in seine Party nehmen kann?

Ace

90. Frage

Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?

144

ai



COMPACT DISC



Robert Palmer: Don't explain

Das Bügelfaltenlächeln täuscht nicht darüber hinweg: Palmers Neuste ist ziemlich lasch. Zwar beginnt "Don't explain" mit sattigem Hardrock, durchgestylten Riffs und Wimmersoli, doch nach drei weiteren harten Stücken geht's quer durch den Gemüsegarten: Vom Sottie-Reggae über A-Capella-Schnulzen zur puren gehauchten Bar-musik, bei der man sich am besten wimmernd an den nächsten Tresen krallt. Wer mehr von Palmer wissen will, sollte auf den Sampler "Addictions" zurückgreifen. *af*

EMI CDP 79 5464 2
66:35 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Luba: All or nothing

In der heimeligen Einsamkeit Kanadas brodelte jahrelang ein Rock-Vulkan, der dank "All or nothing" auch in Europa ausbrechen dürfte. Frische, unverbrauchte Pop- und Rockmusik vom Allerfeinsten wird von Sängerin und Komponisten Luba samt Band so knackig präsentiert, daß einigen heimischen Hitparaden-Hüpfern das Playback Band im Recorder verschmort. Wenn es in der Klügel-verseuchten Musikszenen noch Gerechtigkeit gibt, muß diese fantastische Platte in den Top ten landen. *mg*

Capitol CDP 79 3176 2
49:51 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Madonna: The im- maculate Collection

17mal Madonna, 17mal perfekt inszenierte Popmusik: Die Auswahl der Songs auf der "Best of"-CD (zwei neue Stücke sind dabei) ist größtenteils glücklich. Vom gefühlvollen "Live to tell", über das kontroverse "Like a Prayer" bis hin zum aktuellen Zankapitel "Justify my Love" ist fast alles vertreten, was bekannt und hilparadengeprüft ist. Um auch Besitzer der bisherigen Madonna-Alben zum Kauf zu animieren, wurden einige Lieder neu abgemischt — der Unterschied hält sich allerdings (zum Glück) in Grenzen. *mg*

Sire/Warner 7599-26440-2
73:34 Minuten / 17 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Londonbeat: In the Blood

Mit den Dancelfloor-Formationen ist das so eine Sache: Meist reicht die musikalische Potenz nur zur dahingesammelten Eintagsfliege; auf die Hitsingle folgt der Gang ins Noten-Nirwana. Londonbeat bieten Erstaunliches: Tanzbare Rhythmen mit richtigen Melodien unterlegt — sowas gibt's auch noch. Zwar kommen nicht alle Songs an das Kaliber der Hits "I've been thinking about you" und "A better Love" ran, aber man kann sich die CD anhören, ohne daß eine Nummer wie die andere klingt. *hl*

RCA CD 74810
50:28 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Analot, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieltests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und für **Fans** bis hin zu einem **niederschmetternden mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Debbie Gibson: Anything is possible

Um es sich mit keinem Fan zu verscherzen, hat der Gibson-Clan (Multitalent Debbie komponiert, singt, arrangiert und produziert; Mutter Diana magt und produziert mit) die neue CD strikt zweigeteilt. Acht Stücke bieten flotte Dancelfloor-Nummern (sehr gut: "Deep Down"), ebenso viele Songs sind eher für einen romantischen Schmusabend geeignet. Trotz der enormen Quantität kommt das Album nicht an die gute "Electric Youth"-CD heran. *mg*

Atlantic 7567-82167-2
73:38 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

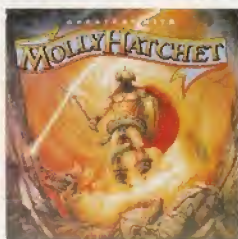


Led Zeppelin: Remasters

Daß härter Bluesrock auch zum Zu- und Reinhören laugen kann, beweisen die auf Digitálniveau gebrachten größten Erfolge von Led Zeppelin. Die legendäre Formation um Robert Plant und Jimmy Page ist auf diesem Doppelalbum mit so ziemlich allen Hits vertreten. Im Vergleich zum einfallstosen Dröhn- und Würgesound so mancher Speed-Metal-Nachwuchsscombo ist die Klangkraft des Zeppelin-Vermächnisses eine wahre Wohltat. *hl*

Atlantic 7567-80415-2
145:07 Minuten (2 CDs) /
26 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Molly Hatchet: Greatest Hits

Songtitel wie "Whiskey Man" oder "Shake the House down" deuten schon, wo es musikalisch langgeht: Molly Hatchet pflegen die Weisen des rauen Südstaatenrocks, gitarrenlastig und für erhöhte Lautstärke besonders geeignet. Neben zwei neuen Titeln bietet ihre Greatest Hits-CD zehn ältere Tracks. Auf Dauer klingt alles ein bißchen ähnlich, aber einen gewissen Holzhammercharme kann man den kernigen Krachern nicht absprechen. Mächtig fetzig. *ht*

Epic 467593 2

59:12 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Peter Gabriel: Shaking the Tree

Überfällig war sie, die "Greatest Hits"-Zusammenstellung von Peter Gabriel. Alten Fans des ehemaligen Genesis-Frontmanns wird nichts Neues geboten: alle Songs waren schon einmal veröffentlicht worden. Neben Knallern wie "Soulsbury Hill" und "Sledgehammer" quält sich der Hörer auch durch Einfallssigkeiten wie "San Jacinto", bei denen man sich ernsthaft fragt, was sie auf einer "Best of"-CD zu suchen haben. Immerhin ist die Auswahl groß: 77 Minuten Spielzeit sind anständig. *ht*

Virgin PGTV 6

77:19 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Das Dungeon — der schwarze Turm

Im Jahre 1878 macht sich der englische Major Clive Folliot auf, seinen in Afrika verschollenen Bruder aufzuspüren. Neville Folliot wollte, wie schon andere Abenteurer vor ihm, die Quellen des Nils entdecken. Leider ist etwas bei der Suche schiefgegangen und seitdem wird Neville vermisst. Obwohl Clive der Erbe eines fürstlichen Vermögens ist, alle Freunde und Bekannten meinen, daß es um Neville nicht schade sei, schafft Clive sich ebenfalls nach Afrika ein.

Auf seiner Reise gerät Clive durch ein Seebeben in eine eigenartige und fantastische Welt: "Das Dungeon". Anscheinend muß auch Neville in das Dungeon verschlagen worden sein, und Clive setzt seine Suche fort. Das Dungeon wird von den unterschiedlichsten Figuren bewohnt, die aus verschiedenen Welten und Zeitepochen zu stammen scheinen. So trifft Clive auf ein mysteriöses Hundewesen namens Flimbogg, das sich ihm auf der Suche nach Neville anschließt. Nach und nach trifft Clive auf andere Geschöpfe, die sich zu ihm gesellen. Z.B. Benutzer Annie, die aus einer zukünftigen Erde stammt.

Die Buchserie "Das Dungeon" erinnert von seiner Grundkonzeption entfernt an die "Flußwelt"-Romane und die "Welt der tausend Ebenen"-Reihe von Philip Jos Farmer. Obwohl der Altmeister nicht selbst die Feder geführt hat, sondern nur als Herausgeber in Erscheinung tritt, ist unverkennbar seine Handschrift zu erkennen. Trotzdem blieb für die bisher vier Autoren Richard A. Lupoff (erster und sechster Teil), Bruce Coville (zweiter Band), Charles de Lint (dritter und fünfter Roman) und Robin W. Bailey (viertes Buch) genügend Freiraum für eigenständige Geschichten. Zwar ist das Grundkonzept immer gleich: Clive sucht in fremder Welt nach seinem Bruder, aber dank verschiedener Autoren und jeweils anderen Welten ist jeder Band eine Herausforderung. *mh*

ISBN: 3-453-04503-3

Autor: Richard A. Lupoff

Verlag: Heyne

Preis: 14,80 Mark

POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Stephen King: Langoliers

Bundesweit atmeten die Buchhändler Ende 1990 vereint auf: Gottlob, der neue Stephen King war noch rechtzeitig zum Weihnachtstest erschienen. Der amerikanische Gruselmeister und Bestsellerlistenkletterer legt mit "Langoliers" einen Band vor, in dem zwei Kurzromane vereint sind. Schimpli und Schand- über den Heyne-Verlag, der mit allen Mitteln versuchte, den Band auf die Elefantengröße einer Schwarte wie "Tommyknockers" zu blähen. Die strammen 512 Seiten erreicht das Buch nur durch Verwendung eines großen Zeichensatzes, außerdem wurde auf dickem Papier gedruckt. Der King-Fan wird solche Tricks gnädig verzeihen und sich wohlge- seutend in die erste Geschichte stürzen. Bei Langoliers fällt der Autor, bei dessen letzten Roman "Stark/The dark Hall" der Ideomotor teilweise im Leerlauf röchelte, zu großer Form auf. Das Dumme ist nur, daß man nicht zu- viel von Langoliers verraten darf, ohne die Spannung zu zerstören. King gelingt es, die reichlich abgedrehte und fanta- sievolle Geschichte erstaunlich glaub- würdig und spannend zu erzählen.

Bodenständiger ist der Handlungs- rahmen von "Das heimliche Fenster...". Ein Bestsellerautor, der in der Abge- schiedenheit seines Landsitzes eine fri- sche Scheidung verarbeiten will, wird von einem phantomhaften Besucher heimgesucht. Der gute Mann heißt Shooter und behauptet, ihm sei die Idee zu einer Geschichte gestohlen worden. Um seinen Worten Nachdruck zu verlei- hen, pinnt er des Hausherrn Schmuse- katze mit einem Schraubenzieher an die Veranda und läßt sich noch einige an- dere Nettigkeiten einfallen. Diese zweite Geschichte fällt gegenüber Langoliers etwas ab, bietet aber gehobene Schau- erhaltung mit einem etwas zu durch- sichtigen Schluß. Von einer Formkrise ist bei Stephen King jedenfalls nicht viel zu spüren. Er kitzelt die Nerven seiner Leser mit Routine und Geschick. *ht*

ISBN: 3-453-04674-9

Autor: Stephen King

Verlag: Heyne

Preis: 24,80 Mark

POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Black Rain

Die New Yorker Bullen sind schon ein- ge ganz besondere Sorte Mensch: Hart, desillusioniert, korrupt, arrogant und mit allen Wassern gewaschen. Nick Conklin, von Michael Douglas sehr überzeugend gespielt, ist so ein Pracht- exemplar der menschlichen Rasse. Zu- sammen mit einem Kollegen, muß er ei- nen japanischen Mafia-Killer zurück nach Osaka bringen und wird prompt von cleveren Asiaten-Gangstern ge- leimt. Kein Wunder also, daß seine japa- nischen Kollegen ihn am liebsten gleich wieder in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten zurückschicken würden. Doch Nick ist zuletzt in seiner Bullen- ehre gekränkt und mischt sich beharrlich und mit dem Feingefühl einer Dampf- walze in die laufenden Ermittlungen ein. Diesem Frontalangriff amerikanischer Selbstherrlichkeit sind weder die fei- nsinnigen asiatischen Kollegen, noch die nicht gerade zimperlichen Gangster ge- wachsen. Was der Polizei nicht gelingt, schafft Nick fast im Alleingang. Er er- leidet nicht nur seinen verlorengange- nen Killer, sondern räumt auch noch gewaltig unter den Malosi auf. Mögen die Japaner auch die besseren Compu- ter bauen, wenn es um Verbrechenbe- kämpfung geht, dann können sie einem richtigen Ami eben doch nicht das Was- ser reichen. Kult-Regisseur Ridley Scott, der uns schon mit "Alien" und "Blade Runner" die Kinosessel gewalt- heitlich anheizte, hat mit "Black Rain" wieder einen fulminanten Augenschmaus auf die Leinwand gezaubert. In gewohnt fei- ninszenierter Werbebildästhetik prü- gelt und ballert sich Held Michael Dou- glas, durch das nächtliche Neonlicht Osaka. Liebhaber von rasantem ameri- kanischen Actionkino kommen voll auf ihre Kosten. *vw*

Regie: Ridley Scott
Produzent: Stanley R. Jaffe,
Sherry Lansing

Drehbuch: Craig Bolotin,
Warren Lewis

Hauptdarsteller: Michael
Douglas, Andy Garcia,
Ken Takakura

Laufzeit: 120 Minuten

FSK-Freigabe: ab 16 Jahren

Video-Anbieter: CIC

POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Die totale Erinnerung

Im Jahr 2075 reisen die Menschen mit Raumschiffen im Sonnensystem umher, haben den Mars kolonisiert, fahren mit vollautomatischen Taxis und lassen sich von holografischen Filmlehrern Tennisunterrichten. In dieser High-Tech-Welt lebt Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger). Obwohl Doug mit seiner Arbeit und seiner bildhübschen blonden Ehefrau glücklich und zufrieden sein sollte, hat er ein Problem. Jede Nacht träumt er vom Mars. Da sein Ehepaar einem Umzug zum roten Planeten nicht zustimmt, wendet sich Doug an die "Traumfirma" Recall. Leider läuft alles schief, beim Implantieren des Traumlabors in Doughts Gehirn werden alte Erinnerungen wieder ausgegründet. Doug findet heraus, daß er nicht Douglas Quaid, sondern ein Kerl namens Hauser sei. Hauser war Agent des Chefs vom Mars: Coahaagen. Coahaagen ist ein finsterner Bursche, der nur Profit im Kopf hat. Doug fliegt zum Mars und räumt unter den Truppen von Coahaagen furchtbar auf.

"Die totale Erinnerung" ist ein ungetrübtes Actionvergnügen. Dank der Haudraufaktion von Schwarzenegger, der Federführung von Actionregisseur Paul Verhoeven (Robocop) und tonnenweisen Spezialeffekten kommt der Zuschauer kaum zum Atemholen. Allerdings sind einige Szenen der original Kinofassung der Schere zum Opfer gefallen. Warum bei dieser als "jugendfrei" gekennzeichneten Fassung einige Gewaltszenen geschnitten wurden und andere nicht, bleibt schleierhaft – denn Kunstblut fließt immer noch reichlich. Eine Videoversion, die ab 18 Jahren freigegeben ist, soll folgen. *mh*

Regie: Paul Verhoeven
Produzent: Buzz Feilshausen, Ronald Shusett
Drehbuch: Ronald Shusett, Dann O'Bannon, John Povit
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Michael Ironside
Laufzeit: ca. 106 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Ufa
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

VIDEOFILM



Die Teufelin

Ruth und Rob führen eigentlich eine ganz brauchbare Ehe. Er ist ein aufstrebender Finanzberater, der an einer steilen Karriere bastelt. Sie bringt zwar einige Plünde zuviel auf die Waage und ist ab und zu recht tolpatschig, kümmert sich aber liebevoll um ihren Mann und die zwei Kinder. Als das Paar eines Abends eine elegante Party besucht, kommt es zu einem verhängnisvollen Zwischenfall. Ruth (wird von Amerikas aktueller Komikerin Nummer 1, Roseanne Barr, gespielt), rempelt aus Versehen die berühmte Romanautorin Mary Fisher (Meryl Streep) an. Bob eilt sogleich zu Hilfe und kümmert sich sehr intensiv um die märchenhaft anmutende Mary. Die steinerne Schönheit ist ihrerseits vom hilfsbereiten Bob angezogen und läßt sich von ihm zu ihrem traumhaften Anwesen chauffieren, wo sie gemeinsam die Nacht verbringen. Nach ein paar Wochen offiziell-geheimer Schmusetreffs (er ist inzwischen Marys Vermögensberater) platzt die Bombe: Bob zieht endgültig zu Mary und läßt Frau und Kinder sitzen. Ruth ist allerdings nur kurzzeitig geschockt. Schon ein paar Tage später schmiedet sie einen teuflischen Racheplan. Ruth will die vier Dinge im Leben von Rob zerstören, die ihm am wichtigsten sind: sein Zuhause, die Familiendyade, seine Karriere und schließlich seine Freiheit.

"Die Teufelin" ist eine spritzige Komödie, die auf einem gehaltvollen und äußerst inspiriert umgesetzten Drehbuch basiert. Zusätzlicher Glanz wird dem Film durch die blendenden Mimen Meryl Streep und Roseanne Barr verliehen. Wer sich vergnügen will 96 Minuten gönnen will, der sollte sich Ruths entzückende Hinterfotzgeigen keinesfalls entgehen lassen. *mg*

Regie: Susan Seidelman
Produzent: Jonathan Brett, Susan Seidelman
Drehbuch: Barry Strugatz, Mark R. Burns
Hauptdarsteller: Meryl Streep, Roseanne Barr
Laufzeit: 96 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Columbia
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KINOFILM

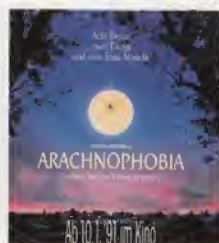


Highlander II

Kinobesuche kann man sich im 21. Jahrhundert schenken: Das gigantische Energieschild, das nach der Zerstörung der Ozonschicht die Menschheit vor tödlicher Sonneneinstrahlung schützt, läßt jeden Transatlantikflug zum unvergesslichen Trip durch psychologische Wellen werden. Ersonnen hat das technische Wunderwerk der unsterbliche Connor MacLeod (Christopher Lambert). Für "Highlander II" wählt Regisseur Russel Mulcahy in Vergangenheit und in der Zukunft: Opulente Rückblenden berichten über die Herkunft von MacLeod und dessen väterlichen Tutor Ramirez (Sean Connery). Beide wurden von Oberlesing Katana (Michael Ironside) vom Heimatplaneten Zeist auf die Erde verbannt. Just als Katana beschließt, seinen Erzielen hinterherzureisen, entdeckt dort die Ökoteroristin Louise Marcus eine vollständig regenerierte Ozonschicht über dem damit überflüssig gewordenen Strahlenschild. Die monopolistische "The Shield Corporation" um den Bilderbuch-Unsympathen Blake ist wenig über die Vorstellung erbaut, das Geschäft mit der Weltbevölkerung zu beenden und vertuscht deshalb die erfreuliche Nachricht. Klar, daß sich wenig später die Guten wie die Bösen finden, klar, daß ganze Stadtviertel publikumswirksam dem Auseinandersetzen der Protagonisten zum Opfer fallen. Bei "Highlander II" hat der Zuschauer ständig das Gefühl, alles schon einmal irgendwo gesehen zu haben; die Kulissen stammen aus "Blade Runner" und "Brazil", Statisten und Bösewichte wahlweise aus "Total Recall" oder direkt vom Wüstenplanet. Lambert selbst bewegt sich durch eine konsequent unlogische Handlung, das von ihm und Katana entfachte Actionfeuerwerk läßt bis zum Schluß völlig kalt. Nur Connery macht den Film erträglich: Läßt Highlander sterben. *wi*

Regie: Russel Mulcahy
Produzent: Peter Dostles, William Panzel
Drehbuch: Peter Bellwood
Darsteller: Christopher Lambert, Sean Connery
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
POWER-WERTUNG: für Fans

KINOFILM

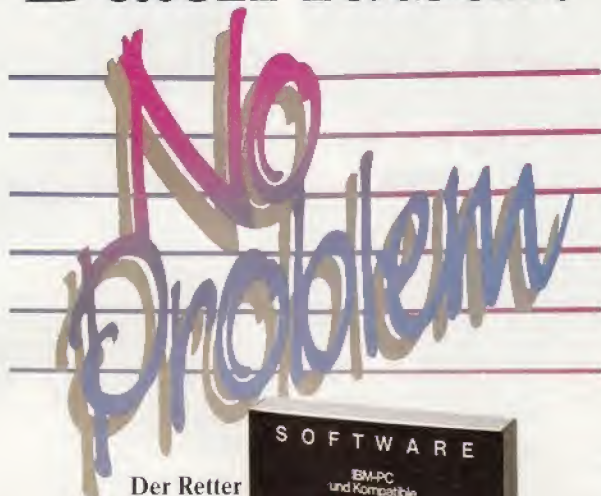


Arachnophobia

Wenn Film mogul Steven Spielberg seine Finger im Produktionsgeschäft hat, darf man sich zumeist auf perfekte Kinounterhaltung freuen. Diesmal hat er den Regie neu Frank Marschall auf die Adrenalinrutschen des Publikums losgelassen. In den siebziger Jahren durften wir uns an weißen Haien, Killerbienen, Rattenhorden und fliegenden Piranhas erfreuen; jetzt können wir unseren Ekelquotienten mit Hilfe von krabbeligen Spinnen beinahe testen. Wie alle guten Tierfilme beginnt "Arachnophobia" irgendwo im südamerikanischen Dschungeldickicht. Dort entdeckt ein durch nichts zu erschütternder Kerbtier-Professor (Julian Sands) ein besonders aggressives Exemplar der Gattung Arachnoide. Besagte Spinne tut sich sogleich an dem Fotografen der Expedition götlich und reist, bequem im Sarg des Lichtbildners versteckt, in die unvermeidliche amerikanische Kleinstadt, wo dann das unvermeidliche Unheil seinen Lauf nehmen kann. Unser rüder Krabbler paart sich mit einer amerikanischen Verwandten und nistet sich im Haus des smarten Arztes der Ortschaft (Jeff Daniels) ein. Der südamerikanische Bösewicht und seine Brut machen sich sogleich an die Dezimierung der Einwohnerzahl und können erst durch die heroische Tat des Arztes in einem fulminanten Showdown zur Strecke gebracht werden. Von Leuten, die wirklich Angst vor Spinnen haben, einmal abgesehen, ist Arachnophobia ein Grusel Spaß für die ganze "unerschrockene" Familie. Da auch der Humor nicht zu kurz kommt, wird nie die Schwelle zur Unappetitlichkeit überschritten. Allerdings sollte man am Abend lieber erst einmal unter dem Bett nachschauen, ob nicht irgendwo auch Beine und ein Stachel auf ein Opfer lauern. *vw*

Regie: Frank Marschall
Produzent: Steven Spielberg, Frank Marschall
Drehbuch: Don Jakoby, Wesley Strick
Hauptdarsteller: Jeff Daniels, Julian Sands
Produktionsfirma: Amblin Entertainment
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Blackout und Daten futsch?



Der Retter
in der Datennot!



Datenverluste durch Bedienungsfehler oder Stromausfall, durch Programmabsturz oder System-Crash sind gefürchtete Katastrophen für jeden Computer-Anwender.

»No Problem 2.02« erweitert Ihr Sicherheitskonzept zum Schutz vor Datenverlusten um eine neue Dimension: Das Programm wird einfach zwischen Rechner und Tastatur geschaltet und arbeitet direkt als »Online-Backup-System«. Das heißt, alle Tastatureingaben werden sofort auf die Festplatte gespeichert und bei Bedarf rekonstruiert. Ohne Probleme wird dann der Zustand vor dem Blackout wiederhergestellt.

»No Problem 2.02« bietet:

- Einfache Installation
- Mausunterstützung
- Einstellung der Rekonstruktionsgeschwindigkeit
- Paßwort-Schutz
- Selektiv aus dem RAM lösbar

Systemvoraussetzungen:

IBM-PC/XT/AT oder PS/2 und Kompatible.

640 Kbyte RAM, MS-DOS ab 2.11, Festplatte, 5,25"-Diskettenlaufwerk.

»No Problem« benötigt RAM-resident nur ca.

25 – 60 Kbyte Hauptspeicher.

5,25"-Diskette

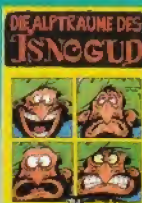
Bestell-Nr: 55704

DM 198,- *

* unverbindliche Preisempfehlung

**Markt & Technik-Bücher und -Software
gibt's überall im Fachhandel und bei
Ihrem Buchhändler.**


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Die Alpträume des Isnogud

Isnoguds Schlachtruf: "Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen" wurde weltweit bekannt. Neben den farbigen Erzählungen um den machthungrigen Bösewicht gibt es auch schwarzweiße Geschichten, die nichts an dem bösen Witz vermissen lassen, die der Fan an Isnogud so liebt. In seinen Alpträumen darf der Großwesir endlich ausleben, was er nie erreichen wird, da bleibt kein Auge trocken.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Jean Tabary
Verlag: Boisselle & Löhmann
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Das Haus des Klauns

In "Das Haus des Klauns" versetzt es den angeheilten Norbert von der Südseeinsel Taratatah auf das Atoll Zur letzten Past. Dort steht ein Haus, das für alle Klauns die Verbindungstür zu ihrer Heimatwelt darstellt — Klauns sind nämlich keine Clowns, sondern Wesen aus einer anderen Welt. Eine überaus liebenswerte Geschichte, gezeichnet vom "Vagabunden der Unendlichkeit".

Schöpfer Godard.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner:
Christian Godard
Verlag: arboris Verlag
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Batman: Der Tag der Narren

Ein prominenter amerikanischer Comic-Künstler fragte vor kurzem öffentlich, worin sich der Batman unserer Tage überhaupt noch von den Schurken, die er jagt, unterscheidet. Und wirklich: Der Fledermaus-Held scheint oftmals noch verrückter zu sein als seine Gegner. An diesem Punkt setzt "Der Tag der Narren" an. Angeführt vom Erzscheren Joker haben die Insassen der Irrenanstalt Arkham Asylum die Macht über das Gebäude übernommen — inklusive einiger Geiseln, versteht sich. Der Joker läßt ausrichten: Man wäre zu Verhandlungen bereit, aber nur, wenn Batman persönlich in die Klinik kommen würde. Batman kommt. Ihn erwartet ein Trip durch's Unterbewußtsein, gejagt von seiner eigenen Vergangenheit und einem Dutzend rachelusterner Super-schurken.

Der Tag der Narren war in den USA ein phänomenaler Erfolg und sorgte für lang anhaltende Diskussionen. Der Texter Grant Morrison bricht nahezu jedes Tabu, das in über 50 Jahren um Superhelden aufgebaut wurde. Die Zeichnungen von Dave McKean brechen darüber hinaus jedes gewohnte Format. Meistens bekommt der verwunderte Leser verfremdete Ornamente und Reliefs zu sehen, die McKean fotografierte und als Unterlage für die eigentlichen Zeichnungen verwendete — weitab der "normalen" Comic-Strips. Das Ergebnis ist ein Feuerwerk an Eindrücken, die immer dem Thema angemessen sind: düster und unheimlich.

Von allen Batmangeschichten der letzten Jahre ist diese Odyssee durch den menschlichen und irren Verstand eines der beeindruckendsten Werke, wenn auch nicht für jedermann zugänglich. Wir empfehlen auf jeden Fall, erst einmal in das edel aufgemachte Bändchen reinzublätern, denn der Zeichenstil mag nicht jedermann ansprechen.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Grant Morrison / Dave McKean
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend



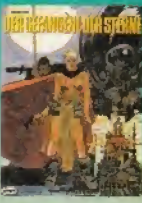
999 — 666

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu. Nur noch wenige Tage, dann feiert die Nation den Beginn des Jahres 2000. In einem Atomkatastrophengebiet fanden Forscher eine Statue, die entfernt an die Jungfrau Maria erinnert. Und wie es sich für anständige Forscher gehört, nehmen sie die Statue erst einmal mit, um sie zu drehen, zu wenden, zu bestrahlen und zu untersuchen. Doch das entpuppt sich als gravierender Fehler. In Wirklichkeit verbirgt sich unter der steinernen Schale die Seele einer Frau, die im Jahr 999 das Ende der Welt heraufbeschworen hat. Sie will die Prophezeien der Apokalypse erfüllen und den Anti-Christen gebären. Und damit nicht genug Schwierigkeiten. Als erstes scheitert eine kleine Gruppe religiöser Fanatiker bei dem Versuch, die Statue zu vernichten. Statt dessen wird die He-xe aus ihrem Gefängnis befreit und diesmal, 1000 Jahre später, will sie wirklich ernst machen mit dem Weltuntergang. Und jetzt ist sie auf der Suche nach dem geeigneten Göttergatten für ihr Kind.

Der spanische Künstler Beroy hat 1987 mit seinem Thriller "Dr. Marbuse" bereits einen außergewöhnlichen Comic-Roman geschaffen. Seine Technik, schwarzweiße Bilder stimmungsvoll zu malen, brachte ihm internationale Beachtung. In "999 — 666" hat er seinen Stil sogar noch verbessern können. Beroy's Bilder sind präzise und dicht. Er verzichtet auf überflüssige Schnörkel und schafft eine beklemmende Atmosphäre, die am ehesten mit den alten Monumentalwerken von Fritz Lang ("Metropolis"), "M — Eine Stadt sucht einen Mörder") zu vergleichen ist. Daneben gibt's eine gehörige Portion Humor, tief-schwarzen natürlich. Und da wir bis 1999 noch ein paar Tage Zeit haben, liegt die drohende Apokalypse nicht gar so schwer im Magen. Für die Anschaffung des wirklich spannenden Comics spricht außerdem der günstige Preis.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Jose Maria Beroy
Verlag: alpha-comic Verlag
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
hervorragend

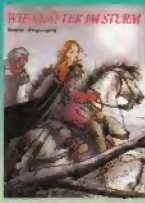


Der Gefangene der Sterne

Die Sonne droht zu explodieren; auf der Erde herrscht die Anarchie. In diesem Chaos versucht der Imperator Mega seinen rebellischen Doppelgänger zu finden. Ein riesiger Kampfroboter im Stile von Rutger Hauer in "Blade Runner" ist dem Flüchtling auf der Spur. Alfonso Font erzählt hier eine wunderbare Science-fiction-Geschichte voller Action und Spannung. Leider wurde nur der zweite Teil veröffentlicht.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Alfonso Font
Verlag: Epha Comic Collection
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Wie Blätter im Sturm

Sokal hat nach den Krimibildertauern des Inspektors Canardo einen historischen Comicroman verfaßt. Die Geschichte führt in die Wirren des 30-jährigen Krieges. Der junge Manfred von Krieg wird von dem großwahnsinnigen Wallenstein losgeschickt, um einen reichen Verwandten zu befreien. Eine schöne Geschichte, hübsch bebildert, aber letztendlich wieder ein Historien-schinken.

Eric Hegmannal

Texter/Zeichner: Beniol Sokal / Beniol Populaire
Verlag: Carlsen ComicArt
Preis: 19,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

DIE NUMMER EINS KOSTENLOS.



Bitte senden Sie den Testgutschein an: Markt & Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Haus Pinsel-Strasse 1, 8013 Haar

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

TESTCOUPON FÜR DIE NUMMER EINS

X Ja, senden Sie mir eine kostenlose Ausgabe Amiga Magazin zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, wonach ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig bei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name / Vorname _____		Straße / Hausnummer _____	
PLZ / Ort _____		Telefonnummer _____	
Ich bezahle das Abonnement: vierteljährlich (19,75DM) <input type="checkbox"/> halbjährlich (39,50DM) <input type="checkbox"/> jährlich (79,-DM) <input type="checkbox"/>			
Geburtsdatum _____		Kleinstmünze _____	
Datum: 1. Unterschrift _____		Z. Unterschrift _____	

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

04-AG 10 13

Schlagfertig:
Plt Fighter
ist eine der
Neuheiten auf der
Spielautomaten-
▼ messe



▲ Schußfreudig:
Der Aleste-Nachfolger
auf dem Mega Drive
wächst zum echten
Thunder-Force-III-
Konkurrenten heran.



▲
Schurkenlastig:
das Actionspektakel
Turrican II

POWER
PLAY

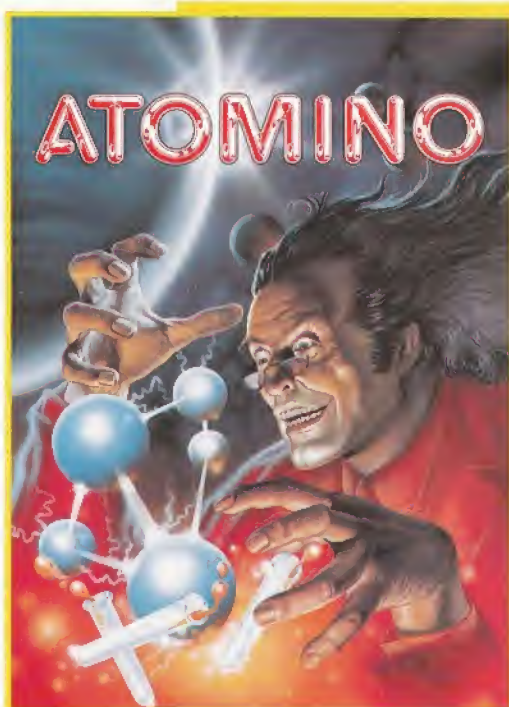
4

erscheint am
15. März 1991

Pünktlich in einem Monat gibt's die nächste **POWER PLAY** zum Bersten gefüllt mit interessanten Themen. So berichten wir u.a. von der Spielautomatenmesse in Frankfurt, wo die Arcade-Neuheiten des Jahres vorgestellt werden. Außerdem erwarten wir die fertige Version des Strategiehammers **NAM** von Domark und jede Menge andere Computerspielpremierer (u. a. **Turrican II**). Wer sich schon mit Software eingedeckt hat, der findet in unseren **32 Tips- und Tricks-Seiten** bestimmt einen Cheat oder Hilfestellung für sein Lieblingsprogramm. An der Modulfront dürfen vor allem die **Mega-Drive- und Game-Boy-Besitzer** jubeln. Jede Menge Neuheiten warten.

...ausgetrickst!

Der Atombaukasten für Schnelldenker.



Martin Gaksch
Powerplay 1/91

"Die Spielidee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert." Wertungen: Amiga 80% C64 81% MS-DOS 80%

Carsten Borgmeier
Amiga-Joker 12/90

"Atomino mischt in der Tüftel-Oberliga mit!" Wertung: 83%

Jörg Kähler
Amiga-Magazin 1/91

"Doch für mich ist Atomino klar attraktiver als (..piep..) oder gar das besonders eintönige (..piep..) Wertung: 10,1 von 12,0"

ATOMINO ist erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS (Monochrom/CGA/EGA/VGA und Soundkarten-Unterstützung)



PLAY BYTE · BLUE BYTE
Aktienstraße 62
4330 Mülheim-Ruhr

MiG-29

F U L C R U M



Die Sowjetunion hat ein Kampfzeug
produziert, dessen Überlegenheit in der
Luft die feinste der Welt ist.

Domark bietet Dir nun das sensationelle Gefühl,
die beeindruckende MiG-29 Fulcrum auf Deinem
Computer zu fliegen.

Beweise Deine Fertigkeit bei einer Reihe von
äußerst strapaziösen Einsätzen, die echten
Lebensszenarios zugrunde liegen.

MiG-29 Fulcrum – das äußerste Kampfflugerlebnis.

**DIE MiG-29 FULCRUM-SIMULATION
BIETET EINZIG UND ALLEIN:**

- ✎ Flugmodell mit vollem Wirkungsgrad
- ✎ Ergonomisch optimierte Steuerungen
- ✎ Wirkliche Instrumente und Luftfahrtelektronik
- ✎ Genaue Nachbildung der hohen G-Effekte beim Piloten,
d.h. simulierte Ohnmachtsanfälle
- ✎ "Expertenbetriebene" Kampfsysteme
- ✎ Einzigartige Einsätze mit echten Weltszenarios.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



DOMARK

Programmiert von Simis

Software, Anleitungen, Bildwerk und Verpackung ©1990 Domark Ltd.
Amiga, Atari ST, IBM PC Bildschirm Fotos. Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb:
BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt, Tel: (06107) 62067.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" und 5,25". MiG-29 Aufnahme freundlicherweise zur
Verfügung gestellt von John Lake/Osprey Publishing ©1990

**"Der realistischste Flugsimulator mit
hoher G-Kraft für den Heimcomputer"**
John Lakey, Test Pilot
(über meine Europe, der eine
MiG-29 Fulcrum geflogen hat)